OLD GAMERS HISTORY

1972年～1986年

VOL 5 アクションゲーム 黎明期編



ポンから始まった時の刻みを
歴史上の名機と共に紐解く

業務用TVゲームの創世から
家庭用ゲーム機への変遷まで
激動の時代を振り返る

メディアパル

OLD GAMERS
HISTORY

OLD GAMERS HISTORY

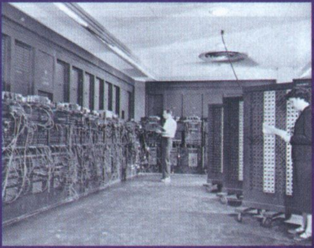
VOL 5 アクションゲーム 黎明期編

I·N·D·E·X



TVゲームの成り立ち

遊びというのは人間の本質的なもの

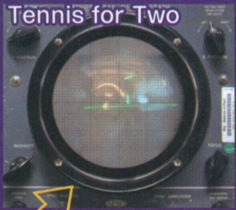


最初期のコンピュータと言えるアナログコンピュータ「ENIAC」

コンピュータとは広義では機械式の計算機全てのことを指すが、現在主に使用されているコンピュータは、第二次世界大戦中に大きな発展を遂げた。その主な用途は暗号解読などであったが、戦争という国を挙げての総力戦の中、コンピュータの開発にも多くの人と金が注ぎ込まれたのである。

戦後になってもコンピュータの開発

Tennis for Two



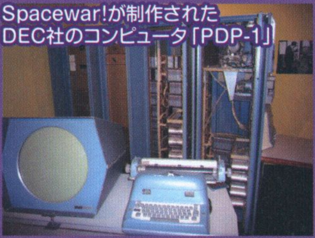
オシロスコープに映し出された光点を左右に打ち返す



元々は研究所の地元住民に対するデモンストレーションであった

Spacewar!

Spacewar!が制作されたDEC社のコンピュータ「PDP-1」





ゲームのイメージ画像



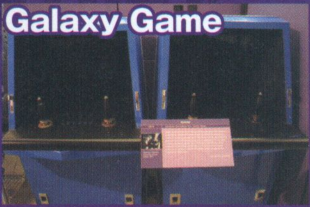
2機の宇宙船を操作し、ミサイルで相手を破壊するのが目的。ゲームは鑽孔テープに保存され、PDP-1購入者にサービスとして配られた。また、その操作用にコントローラも制作されている。

は軍部主導で行われることが多かったが、中にはそれを遊びに転用してみるという動きが出てきた。しかし、コンピュータはあくまで軍事機密であり、そこで作られたテレビゲーム[※1]が表向きになることはなかったのである。そして、テレビゲームが一般公開され、不特定多数の人にプレイされたのは1958年の『Tennis for Two』が初[※2]めてだと言われている。制作者のウィリアム・ヒギンボーサム氏はアメリカのブルックヘブン国立研究所[※3]の研究者で、見学者への展示物として同作を制作した。

しかしながら、『Tennis for Two』はオンリーワンのゲームで、一般に公開されたといっても限りがある。そこで、さらに多くの人に遊ばれたテレビゲームということになると、1962年にスティーブ・ラッセル氏によって制作された『Spacewar!』がそれにあたる。ラッセルは当時マサチューセッツ工科大学で人工知能を研究していた。そこで当時最新のコンピュータであったPDP-1に出会い、これを使って何か面白いことが出来ないかと考えた結果『Spacewar!』を制作することになる。

もしもラッセルがこの時にテレビゲームに関する様々な特許を取得していたら、彼は巨万の富を得ていたかもしれないがテレビゲームの発展は遅れていただろう。結果として彼の無欲さが『Spacewar!』の商品化である『Computer Space』（1971年）を生み出し、アタリ社が誕生[※4]するきっかけとなったのである。また、この間にラルフ・ベアがブラウンボックスを開発し、時代は家庭用ゲーム機の実用化まで後少しというところまで迫っていたのである。

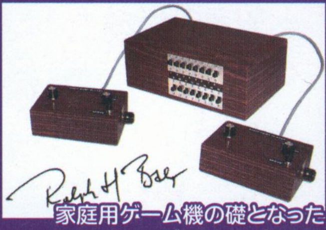
Galaxy Game



Computer Space



世界初のアーケード（テレビ）ゲームと言われる。しかし、リリース時期は『Galaxy Game』の方が2ヶ月早く、正確には世界で初めて普及したアーケード（テレビ）ゲームというべきかもしれない。



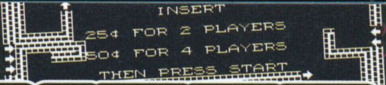
家庭用ゲーム機の礎となったブラウン・ボックス

世界初の家庭用ゲーム機である「ODYSSEY」の原型であるブラウンボックス。「テレビゲームの父」ラルフ・ベアらの手によって1967〜68年に制作された。

※1…海外ではビデオゲームという名称が一般だが、本誌では日本式のテレビゲームを使用する。
※2…これには諸説あり、実際同作より古いテレビゲームもいくつか存在しているが、本誌ではこの説を採用。
※3…アメリカの原子力研究機関で「マンハッタン計画」にも関わっている。
※4…『Computer Space』はアタリの創業者ノーラン・ブッシュネルが初めて手がけたテレビゲーム

OLD GAMERS HISTORY

オールドゲーマーズ ヒストリー





1972年～1977年





総　　評

1972年に『ポン』が大ヒットすることで北米のゲーム産業の礎が出来上がった。それと同時に市場に数多くの『ポン』のコピーゲームが氾濫し、ゲームのプログラムが著作権で守られるようになるまで（本当の闘いは著作権が確立されてからとも言えるが）、メーカーとコピーヤーとの闘いは続いていくことになる。

1972年～1977年の間は『ポン』を制作したアタリ社がゲーム業界の主導権を握っていたが、やがて新規にゲーム業界に参加したメーカーからも『ポン』にとらわれない自由な発想のゲームが開発されていく。

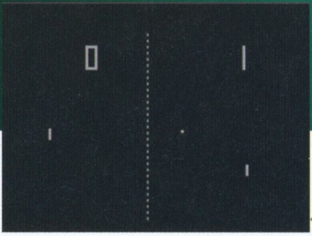
日本でもタイトーやセガといった後のゲーム史を牽引するメーカーがゲーム産業に進出し、やがて日本で作られたゲームが北米へと輸出されるようになっていくのである。



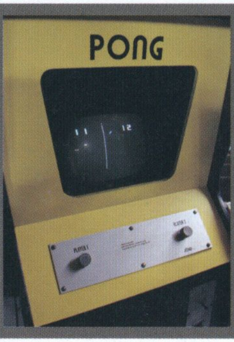
それは『ポン』から始まった

ポン

PONG



単純であったからこそ大ヒットに繋がった



筐体にはスタートボタンなどはなく、25セントコインを投入すれば自動的にボールが出現しゲームが始まる。15点先取した方が勝者でゲームは終了する。

テレビゲームが発達する前からアミューズメント産業というものは存在し、その主流となっていたのはエレメカ、ピンボール、または簡単なギャンブル機（ゲーミング機）などであった。しかし、この『ポン』のヒットを機会にアミューズメント産業は大きく変わっていく。テレビゲームは大人から子供にまで熱狂を持って迎えられ、業界は急速に発展し巨大産業化していくのだ。その理由の1つにテレビゲームの製造の簡便さがある。例えばピンボールを1から制作しようとしたならば、容易でないことは誰の目にも明らかであるが、電気的な知識さえあれば『ポン』のクローンを作ることは容易かった。このことから『ポン』のヒット後には市場に数多くのクローンゲームとそれを製造するメーカーが乱立し、結果としてそれがテレビゲーム産業のもとになっていったのである。

『ポン』のオリジナルを制作したアタリ社はノーラン・ブッシュネルによって1972年に創業された。彼はその前年に世界初の業務用テレビゲームである『コンピュータースペース』を制作していたが、ゲーム内容が複雑であったことが災いし、商業的には失敗している。そこでブッシュネルは誰にでも簡単にルールが分かるドライブゲームを制作しようとしていたが、展示会でプレイした「ODYSSEY」にヒントを得て『ポン』を制作することになった。

こうして出来上がった『ポン』は技術者のアル・アルコーンによってボールを打ち返す際の角度や速度の変化という要素が加えられ、人々の心を引きつけるゲームとして完成した。そして、ロケテストとして置かれた酒場では、コインの溜まりすぎで故障する事態を引き起こすほどの稼働を誇り、ここからアタリ社の大躍進が始まり、同時にテレビゲーム産業は巨大な市場へと変貌していく。



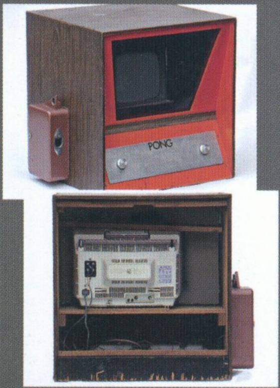
当時配布されたフライヤー（チラシ）に書かれているように全てが新しいマシーンであり、アミューズメント業界に革新をもたらしたゲームであった。

アタリの前身とも言えるシジギ（SYZYGY）社が開発との文章が見られる。零細企業であったアタリはここから大躍進を遂げるのである。

シリーズ作品

Pong Doubles	AC
Superpong	AC
Quadrapong	AC
Pin Pong	AC

オリジナルの筐体



アップライト筐体（ページ左上）が販売されるまでは上記のような手作りの筐体が使われていた。裏側から見るとブラウン管テレビがそのまま配置されているのが分かる。

DATA ポン

メーカー/ATARI
発売日/1972年11月

※…AC版の発売日

定価/―円

対応ハード

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクトEGG	未配信

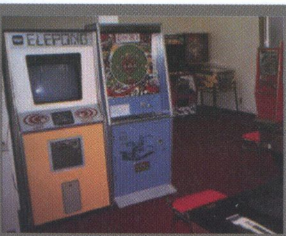
筐体は非常に貴重なものであるが、ゲーム自体はiOSやAndroid用のアプリ『Atari's Greatest Hits』で遊ぶことができる。



日本初のTVゲーム

ポントロン/エレポン

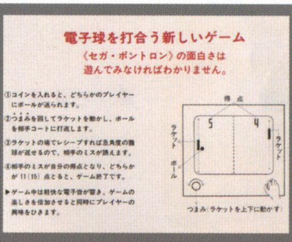
テレビゲームの主戦場はデパートの屋上だった



当時はゲームコーナーなどは存在せず、デパートの屋上やホテルのゲームコーナーなどにエレメカと並んで置かれることが多かった。

『ポン』のクローンゲームが全米に溢れていたころ、日本においても国内初のテレビゲームが誕生した。それがセガの『ポントロン』とタイトーの『エレポン』である。その名前からも分かるとおり、この2つは共に『ポン』のクローンゲームで、ゲーム性に独自のアイデア（『ポントロンII』では対戦相手がCPUの1人プレイが可能になっているが）などは存在しない。

当時のアタリ社はまだ小さな存在で『ポン』の制作に手一杯であり、他社から類似ゲームが発売されても、それに構っている余裕はなかった。ま



『ポントロン』のフライヤーにあるゲームの遊び方。要は『ポン』と全く同じであり、2人でボールを打ち返し15点先取で終了である。

してや遠い日本で『ポン』のクローンゲームが多数稼働していても、わざわざ出向いて調査や抗議することはなかったのだ。

ここで話をセガ・タイトー両社へと移そう。この日本を代表するアーケードゲームのメーカーは共に創業者が外国人である。セガはもともとジュークボックスのメンテナンスを主にしていたアメリカの「サービスゲームス」と、インスタント写真を日本に広めた「ローゼン・エンタープライゼス」が合併して出来上がった会社で、1965年から2000年までは「セガ・エンタープライゼス」の会社名が使用されていた（本誌では「セガ」に統一）。

タイトーはロシア系ユダヤ人のミハイル・コーガン氏が創業した「太東洋行」（後に「太東貿易」に改名）がもとになっており、ウオッカの醸造やピーナッツの自販機といった酒場で扱う製品を主に取り扱っていた。

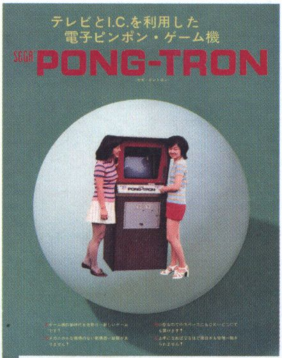
この2つのメーカーがテレビゲームで成功したことをきっかけに、日本にもテレビゲーム産業の勃興が起こり、新たなメーカーが次々と誕生し戦国時代へと突入していくのだ。

シリーズ作品

ポントロンII	AC



同年に発売された『ポントロンII』では1人用プレイが可能になっている。





DATA ポントロン/エレポン

メーカー/セガ/タイトー
発売日/1973年7月

※…AC版の発売日

定価/―円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

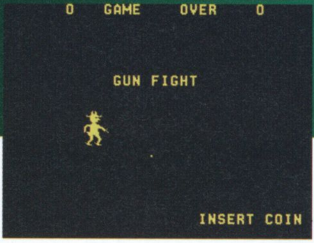
ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクトEGG	未配信

家庭用ハードなどへ移植されたことはない。ゲーム性は『ポン』と全く同じであるため、体験したいならば左ページの『Atari's Greatest Hits』で遊ぼう。

西部劇の決闘がモチーフの対戦型TVゲーム

ウェスタンガン ガンファイト



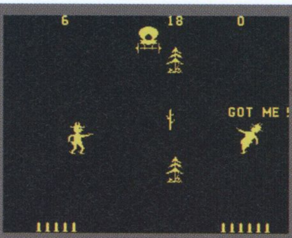
ルールは簡単だが システムは複雑



グリップ型のコントローラーが特徴的なアップライト筐体。2人プレイでの対戦専用であり、時間制限でゲームが終了する。

『スペースインベーダー』による列島侵略の3年前、同一人物の手によって1つの傑作ゲームが生まれていた。タイトーから発売された『ウェスタンガン』(ウエスタン表記が一般だが当時のフライヤーにはウェスタンと書かれている)がそれで、制作したのは西角友宏氏である。氏はこの前年にも日本初のレースゲームである『スピードレース』を制作しており、まさに日本のテレビゲーム黎明期の偉人と言える存在である。

『ウェスタンガン』のルールは簡単で、向かい合った2人のキャラを2人のプレイヤーが操り、銃による決闘を行うという西部劇そのままのもの。ただし、画面には岩やサボテンといった障害物が存在し、キャラは8方向に移動が可能、3方向に弾が発射可能であるなど非常に凝った作りになっておりプレイヤーを飽きさせない。



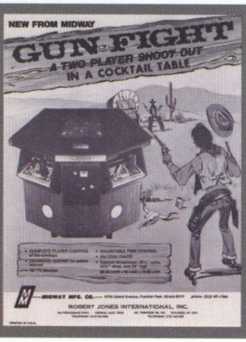
タイトーの許諾を得て開発された『ガンファイト』。グラフィックも描きなおされ、障害物の種類、弾数の制限などゲーム性も異なっている。

そして本作は海を渡り西部劇の本場であるアメリカでも販売されヒット作となっている。アメリカでは当時タイトーと関係が深かったMidway社が本作のライセンスを取得し、販売を行ったのであるが、その際に独自の改変が加えられ、コミカルな外見がよりリアルになり『ガンファイト』の名が与えられた。そして何より同作で初めてアーケード(テレビ)ゲームにワンチップマイコンが用いられ、テレビゲームは電気技術者が作るのではなく、プログラマーによって作られる時代へと突入していくのである。



1977年5月にはテーブル筐体である『TTウェスタンガン』が発売された記録が残っているが、資料に乏しく実際には発売されなかった可能性も。

シリーズ作品	
ガンマン	AC



『ガンファイト』にはカクテル筐体版も存在。それにしても非常に個性的な形状をしている。



1977年に発売された後継機である『ガンマン』。1人用でのプレイも可能になっている。

DATA ウェスタンガン/ガンファイト

メーカー/タイトー/Midway
発売日/1975年9月/11月

定価/—円

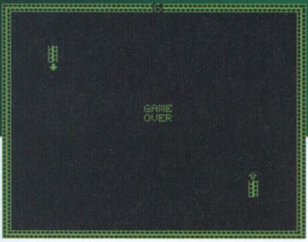
ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

対応ハード

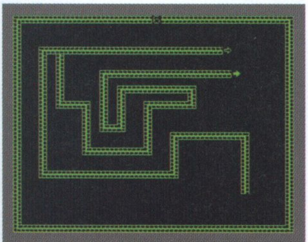
AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

非常に貴重な筐体であり、国内でも限られた場所にしか存在しない。一時期、秋葉原のゲームセンター「タイトーHey」にて稼働していた。

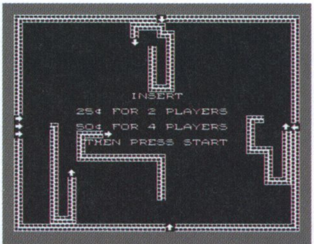
ブロッケード



単純明快なルールに戦略的要素を加えた



自機の後ろにできる壁と外壁にぶつからないように画面を走り回る。相手の頭を抑えにいくか、自滅を待つか、戦略はプレイヤー次第だ。



同時発売の『コモーション』は4人同時プレイが可能であり、専用のカクテル筐体が用意されていた。



日本国内ではナムコが独占販売権を有していたが、タイトーも『ブロッケード』を輸入し『バリケードII』の名称で発売していた。

全米の多くのメーカーが『ポン』以来の「パドルとボール」のゲームにとらわれているなか、いくつかのメーカーは新たなアイデアを持ったテレビゲームの開発に成功しており、本頁で紹介する『ブロッケード』もその1つである。制作したのは日本ではあまりなじみのないGremlin社であるが、同社は後にセガに買収されセガ/グレムリン社と呼ばれるようになる。

『ブロッケード』のルールは単純であるが、それまでにはないスピーディさがあったため広くプレイヤーに受け入れられた。矢印型の自機は4方向に移動可能だが停止することはできない。そして自機の後方には壁が築かれ、その壁や外周に触れるとプレイヤーのミスになってしまう。2人のプレイヤーはこのルールのうえで、戦略と反射神経を駆使して相手のミスを誘うことになるのだ。一見すると簡単そうだが実はなかなかに奥が深いゲームで、プレイヤーのみならず見ている側も楽しいゲームである。また、『コモーション』は4人プレイが可能で、多人数プレイの楽しさを当時から実現している。

しかし、本作がヒットするとすぐにラムテック社から『バリケード』という類似ゲームが発売され、訴訟に発展する。結局『バリケード』は『ブリックヤード』と改名することで和解。他社からも類似ゲームが発売されたが、それを止める手だてはなかった。

日本ではタイトーが『バリケード』の基板を輸入し販売していたが、後にブロッケードの基板も輸入し、『バリケードII』の名で販売。そのほかにもナムコやセガからも本作が発売されている。また、発展形の『ハッスル』もタイトーから発売されている。



本作がTVゲーム業界初参入作であったグレムリンは、いきなり大ヒットを飛ばすことになったが、同時にTVゲームのコピー問題にも巻き込まれてしまった。



本作の発展形とも言えるゲーム性を持つ『ハッスル』。自機の尻尾にぶつからないように数字の書かれたブロックに接触すれば点数が入る。

DATA ブロッケード

メーカー/Gremlin
発売日/1976年11月

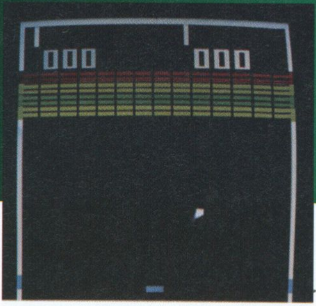
定価/—円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクトEGG	未配信

本作の類似ゲームは数多く存在するが、純粋な移植作は見あたらない。本作のゲーム性をリメイクした『Wits』がFCで発売されている。



日本でも大ヒットしたブロック崩しの元祖

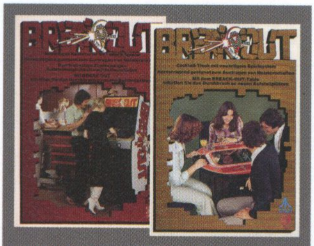
ブレイクアウト

パドルとボールを使いながら全く新しいゲーム性を実現



ゲーム性はいわゆる「ブロック崩し」そのものだが、そのコンセプトは囚人の脱獄というものだった。

『ポン』のヒットにより大成功を収めたアタリ社だが、その後も『アンチエアクラフト』『シャークジョーズ』といったゲームを次々に送り出し、アーケードゲーム界の雄として確固たる地位を築いていた。そして、アタリ社が満を持して発売し、世界的大ヒットを巻き起こしたのがこの『ブレイクアウト』である。日本ではブロック崩しという名称で知られる本作は、日本国内で亜流作品があまりに多く作られたため、正式名称が驚くほど知られていない。しかし、本作の功績は家庭用ゲーム機の発展にまで関わっており、『ブレイクアウト』とアタリの名を広く日本に知らしめたいと思うかぎりである。



当時はまだTVゲームが子供の遊びではなく「お酒を飲みながら大人が楽しむもの」というイメージが強かった。

そして、本作の開発には著名な2人の人物が関わっている。それが後のアップル社の創業者であるスティーブ・ジョブズとスティーブ・ウォズニアックである。ジョブズは74年にアタリに入社しており、ヒッピーかぶれの汚い風貌は多くの社員からひんしゅくをかっていたが、ブッシュネルはジョブズのことを才能があるとして気に入っていたようだ。そして、76年にブッシュネルがジョブズに『ブレイクアウト』の部品数を減らすように命じたところ、ジョブズは親友のウォズニアックにこれを依頼して達成。その際に受け取ったボーナス5000ドルのうち、ジョブズはウォズに350ドルしか支払わなかったという逸話も残っている。

シリーズ作品

スーパーブレイクアウト	AC・PC



アップライト筐体、カクテル筐体のほかに箱形の筐体という変わり種も存在。

パドルとボールを使ったゲームの多くはテニスゲームとして扱われ、本作にもその印象があるが、実際には本作のイメージは壁を壊して脱走する囚人である。これは当時アタリ社が自由な社風で会議中に大麻を吸うなど風紀も乱れており、そのため逮捕者が多かったことから来ている。その自由なアタリ社もこの数年後に大きな転換期を迎えることになるのだが…。





日本ではアタリ社製品の独占販売権をもっていたナムコから発売された。しかし、氾濫するコピーゲームによって正規品としての影は薄かった。

DATA ブレイクアウト

メーカー/ATARI
発売日/1976年5月

定価/一円

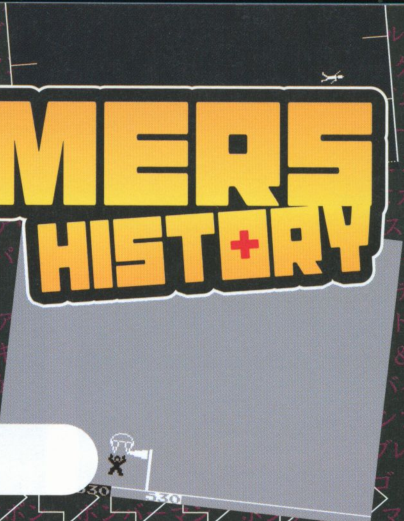
対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

本作のゲーム性は一般的なブロック崩しと何ら変わりはない。どうしても、という方は『Atari' s Greatest Hits』で遊ぶのがいいだろう。



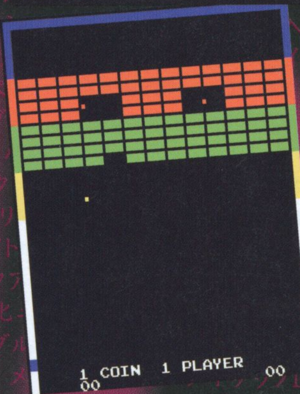


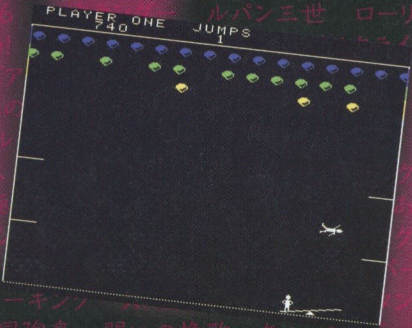
OLD GAMERS HISTORY

オールドゲーマーズ ヒストリー

1978年

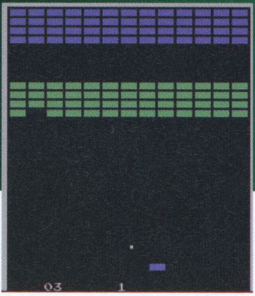






総　評

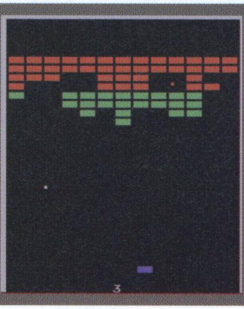
この年、日本では革命的な出来事が発生した。タイトーから『スペースインベーダー』が発売されたのである。この宇宙からの侵略者は瞬く間に日本人の心を鷲掴みにし、爆発的なブームを引き起こした。最終的にはタイトーが生産した台数が約10万台で、ライセンス先でも同等の生産台数があった。そしてコピーゲームや類似ゲームも相当数にのぼり、30〜50万台ほどのインベーダーゲームが日本に氾濫したのだ。そして、そのブームが急速に冷え込むと多数の筐体がだぶつくようになり、駄菓子屋などこれまでテレビゲームとは無縁の存在であった場所にまで置かれるようになる。こうしてインベーダーブームが去ってから日本のテレビゲーム産業は幅広い市場を持つに至ったのである。また、テレビゲームの楽しさを知った多くのプレイヤーは家でもテレビゲームができることを望み、家庭用ゲーム機の販売台数も増加していった。



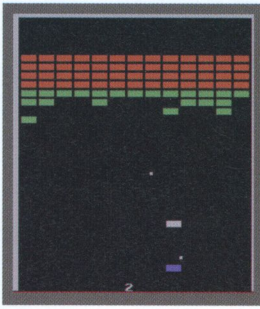
時代に乗り遅れた哀しき脱獄囚

スーパーブレイクアウト

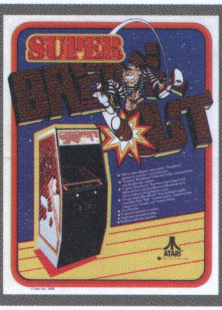
既にブロック崩しの時代は終わっていた



ゲームその1。ブロックを壊すことで2つのボールが解放される。



ゲームその2。パドルとボールが初めから2つ存在する。難易度が低く、最も人気であった。



ブロック崩しの本家から発売された後継作であったが、ゲームとしての売りである目新しさに欠けていたのも事実である。

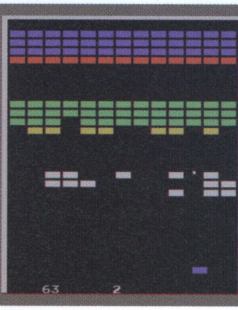
『ブレイクアウト』のヒットで勢いづくアタリ社は次の戦略として、その続編の制作にとりかかる。しかもそれは3種類のゲームを1台に詰め込んだ革新的なものであった。こうして出来上がったのが、この『スーパーブレイクアウト』なのであるが、3種類のゲームといってもそれが全てブロック崩しであり、根本的なルールやゲーム性はほとんど同じであった。そして、それは当然ながらプレイヤーに即座に見破られてしまい、『スーパーブレイクアウト』はアタリ社の目論見どおりにはいかず、あまりヒットすることはなかった。

また、アタリ社にとってもう1つの大きな誤算が、タイトーから発売された『スペースインベーダー』の存在である。日本で大ブームとなった『スペースインベーダー』はアメリカでもヒットし、ブロック崩しはあっという間に過去のものになってしまったのだ。もともと『スペースインベーダー』は『ブレイクアウト』をもとに開発されたゲーム。ただ、ボールを跳ね返して壁を破壊するのではなく、砲台から発射される弾でインベーダーを破壊するという変更点が大きく作用し、全く新しいタイプのゲームへと生まれ変わっている。無抵抗の壁と違いプレイヤーを攻撃してくるインベーダーの存在は、ミスした場合の悔しさと上達しようとする気持ちに大きく訴えたのである。

それまで斬新なゲームを次々と生み出してきたアタリにとって、この『スペースインベーダー』の出現が初めての敗北であったかもしれない。そしてその後、アメリカ市場には日本で作られたテレビゲームが続々と輸入されるようになり、アタリが切り開いたテレビゲーム産業はそのシェアを日本のメーカーに奪われていくことになる。



3種類のゲームの遊び方がそれぞれ紹介されている。ちなみに再ゲームの得点は200～1500まで設定可能。



ゲームその3。時間とともにブロックが増えて下がっていく。最も難しい。

DATA スーパーブレイクアウト

メーカー/ATARI
発売日/1978年9月

※…AC版の発売日

定価/—円

対応ハード

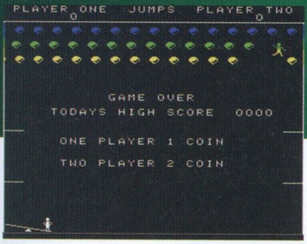
AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

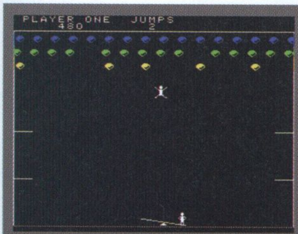
Win用の『アタリ アーケードヒッツ』に『ポン』『ミサイルコマンド』などと一緒に収録されている。今なら格安で入手可能である。

コミカルながら残酷性が見え隠れする

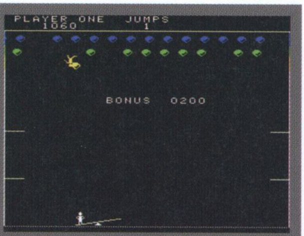
サーカス



見た目以上に難しいゲーム



シーソーの反動を利用してピエロを上空に打ち上げ風船を割る。コミカルな動きが笑いを誘うが、実はかなり難しいゲーム。



特定の色の風船を全て消せばボーナス点が入る。ピエロが地面に落ちた際の葬送行進曲など、音楽にも特徴のあるゲームであった。

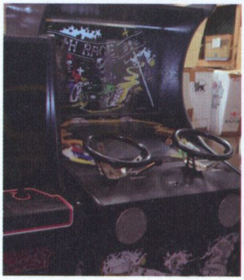


フライヤーでもピエロと風船が前面に押し出されている。アップライト筐体には2人用（交替でプレイ）が可能なものなど数種類が確認されている。

『ブレイクアウト』がヒットし、そのフォロワーが巷に溢れていたころ、同様のゲーム性を持ちながら新しいアイデアが追加された作品が生まれた。それがアメリカのExidy社から発売された『サーカス』である。本作は日本では「風船割りゲーム」の俗称で知られるが、その多くは無断で発売されたコピーゲームであり、正式な商品はタイトーから発売された『アクロバットTV』のみである。

従来のブロック崩しはボールとパドルを使用したものであったが、本作はボールの代わりにピエロを、パドルの代わりにシーソーが使われ、シーソーの反動を利用して人間を上空に打ち上げて風船を割るという内容になっている。この際のピエロの動きがコミカルで笑いを誘うものであり、ブロック崩しよりも視覚的に優れたゲームだった。日本でも特に子供達に人気のゲームであったが、ピエロが地面に落ちた時には葬送行進曲が流れるなど、実はかなり残酷なゲームである。

実はExidy社は本作の前から暴力的なゲームを制作していた会社であり、車同士をぶつけあう『ディモリションダービー』というゲームを作っている。そして、その次に制作した『デスレース』は人（グレムリンであるとされていたが）を轢き殺すことを目的としたゲームであり、大きな非難を浴びた。日本でも同作を輸入した会社があったが、同じような非難を受けてほとんど売れなかったという話だ。


高井商会所蔵の『デスレース』。恐らく日本国内にはこの1台しか存在していないが、現在でもプレイが可能な状態である。ちなみに左隣にあるのはアタリ社の『テンペスト』。

このように一癖も二癖もあるメーカーが制作しただけあって、『サーカス』もなかなか尖った内容のゲームであるが、幸いなことに大きな問題にはならず、『ブレイクアウト』と『スペースインベーダー』との間を埋めるようにヒットしたのである。



日本では多数のコピー品が出回ったほか、許諾を得たタイトーから『アクロバットTV』として発売された。

DATA サーカス

メーカー/Exidy
発売日/1978年1月

定価/―円

対応ハード

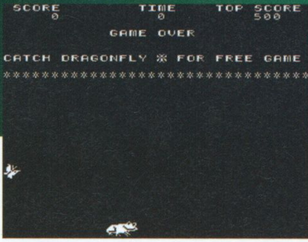
AC アーケード | PC パソコン | FC ファミリーコンピュータ | SFC スーパーファミコン | MD メガドライブ | PCE PCエンジン
64 NINTENDO64 | PS プレイステーション | SS セガサターン | GC ゲームキューブ | PS2 プレイステーション2 | DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス | GB ゲームボーイ | GBA ゲームボーイアドバンス | DS ニンテンドーDS | PSP プレイステーション・ポータブル | etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

コピー品も含め日本での出荷台数が多かったため、レトロゲームを取り扱っている店やイベントなどで、目にすることもある。

表現力豊かな食餌ゲーム

フロッグス



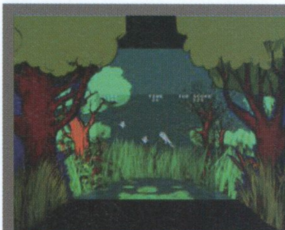
ゲーム性的に時間制限は仕方ない



カエルをジャンプさせ、ひたすら虫を食べさせるだけのゲーム性。制限時間になれば自動的にゲームオーバーになる。



カエルの動きは非常にユーモラス。この時期のゲームにしてはかなりレベルの高い表現力だと言える。



ミラーを使ってブラウン管の画像を映し出すことによって、奥行きと臨場感が醸し出される仕組みになっている。

テレビゲームが普及するまで日本のアミューズメント産業の中心となっていたのは「エレメカ」と呼ばれる機械仕掛けのゲーム機であった（ピンボール機は主に輸入品でギャンブル機は日本では設置できない）。そして、海外でもエレメカは人気であり、その手法を取り入れたテレビゲームが開発されるのは当たり前といっていいものである。

本作『フロッグス』はグレムリン社が開発したアーケードゲームで、昔のエレメカと非常によく似た部分を持っている。ゲーム性はカエルをレバーで左右に移動させ、レバー上でジャンプさせてボタンで舌を伸ばし、虫を補食するというもの。虫を食べれば得点が入り、制限時間内で得点を競う仕組みだ。この時間制限でゲームが終了するというルールはエレメカで広く使われており、また本作では終了間際に出現するトンボを食べれば再プレイが可能。この再プレイもゲームのご褒美としてエレメカでよく使われていた手法だ。

また、写真のゲーム画面は真っ暗であるが、実際にはアップライト筐体の内部にハスの葉や背景が描かれており、そこにゲーム画面を映し出すことで立体感のあるゲームになっている。この筐体の奥行きを利用した作りも昔ながらのものである。

カエルはジャンプするたびに一歩前に進むようになっていて、夢中になってプレイしているとハスの葉から落ちてしまう。こうなると一定時間画面からカエルがいなくなりタイムロスになってしまう。時間制限があるゲームだけにこういった細かなことが緊張感をもたらしているのだ。しかし、このようなゆるいゲームが存在していられたのもテレビゲームが黎明期だった頃に限られるのもまた当たり前。レトロゲームには今プレイしても面白いものと、当時だったからこそ面白く感じられたという2種類あるが、本作は完全に後者で時代と共に消えていったゲームなのである。



日本にも少数ながら輸入され稼働していたようだが、インベーダーブーム真っ只中ということもあって、ほとんど見向きもされなかったようである。

DATA フロッグス

メーカー/Gremlin
発売日/1978年10月

定価/—円

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

対応ハード

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

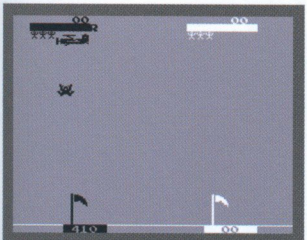
家庭用ハードなどに移植されたことはない。筐体は長野にある高井商会が所蔵している（整備済みで法人ならば貸し出しも可能）。

単純明快ながら熱中度は高い

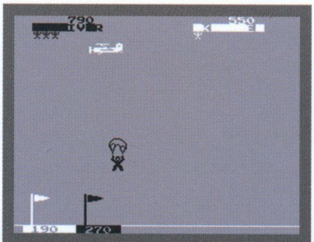
スカイダイバー



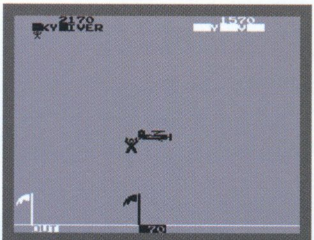
ゲーム内でも失敗は死を意味する



飛行機から落下しパラシュートを開いて着地点にたどりつけばポイントが入る。着地に3回失敗すればゲームオーバーになる仕組みだ。



自由落下の時間が長いほど点数は上がるが、着地点が小さくなりリスクが高くなる。また、降下中はランダムに風が吹き、理不尽な部分もある。



飛行機の高度は徐々に下がっていき難しくなっていく。また、得点下の文字を揃えれば以後の点数が倍になる。

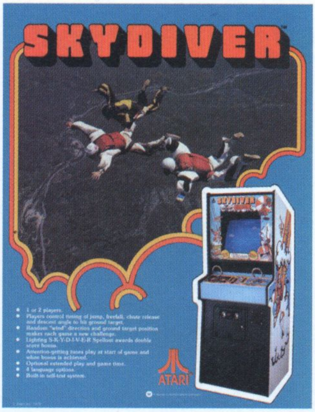
ページ的に前後してしまい申し訳ないが、本作が発売されたのは『スーパーブレイクアウト』が発売されるよりも前、『スペースインベーダー』が発売される1ヶ月前のことである。ゲームの目的はタイトルどおりのスカイダイビングであり、操作方法は至って単純であるがスピード感と緊張感あふれるゲームになっている。

ゲームがスタートすると画面の上部を飛行機が横切る、この時にボタンを押せばプレイヤーの分身たるスカイダイバーが空中へダイビングする。その落下の最中にレバーを引っ張ればパラシュートが開くのだ。その後はレバーを左右に動かし、着地点へとダイバーを誘導する。着地点へたどり着ければ得点が入り、即座に次の飛行機が現れ、着地できなかった場合は1ミスとなりダイバーを1人失ってしまう。この際にパラシュートを開かず自由落下している時間が長いほど、着地点が小さくなると共に得点が上がっていく。欲をかいて地面に激突してしまうこともままあるが、当然これも1ミスである。文字で説明するとゆったりとした空中散歩を想像してしまうかもしれないが、実際にはテンポの速いスリリングなゲーム性だ。

この作品の最大の特徴はオリジナルのアップライト筐体で、レバーの部分がパラシュートを開くために引っ張るリングの形状をしている。(特にアメリカでは)当時は1つのゲーム専用の筐体が作られることは当たり前で、それが並ぶ様は圧巻でもあった。テーブル筐体が主体の日本ではあまり見られない光景だが、アップライト筐体はやはり魅力的である。



ATARI2600版のゲーム画面。グラフィックは少々劣るがゲーム性は全く同じであり、2人同時プレイも可能である。



スカイダイビングそのもののわかりやすいフライヤー。アップライト筐体のレバーはパラシュートを開く際のリングを模したものになっている。

DATA スカイダイバー

メーカー/ATARI
発売日/1978年6月

定価/—円

対応ハード

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクトEGG	未配信

アタリ社の家庭用ハードATARI2600に移植されている。現在入手するならば『Atari's Greatest Hits』が手軽だろう。

ナムコのTVゲーム業界参入第1号機

ジービー



本作以前からナムコはTVゲーム産業に参加している



ゲーム性としては従来のブロック崩しにピンボールの要素を加えた、といった感じだ。上下2枚のパドルはシリーズの象徴とも言える。



画面下部の両脇には問答無用でミスとなるサイドアウトゾーンがある。サイドブロックを全て消せば、ここにセーフティゲートが出現する。

ナムコのテレビゲーム参入第1弾として知られる本作だが、だからといってナムコがそれまでテレビゲーム業界と無縁であったわけではない。中村雅哉氏によって中村製作所として創業した同社は、デパートの屋上で稼働する遊具の製造・修理から始まり、次第にエレメカの製造を手がけるようになっていく。そしていち早くテレビゲーム産業の可能性を見いだし、アタリジャパンを買収しアタリ製ゲームの独占販売権を手に入れている。

しかしながら日本でブロック崩しがヒットしているさなかに、そのオリジナルである『ブレイクアウト』の独占販売権を持っているナムコは、コピーゲームの氾濫する状況を黙って見ているしかなかった。どれだけアタリ本社に日本における状況に対して抗議しても、アタリには日本の市場にかまっている余裕はなかったのである。こうした状況に嫌気がさしたのか、ナムコは安易に亜流ゲームに手を出さないという方針を持ったメーカーで、それ故に後に独創的なゲームを多数排出できたのかもしれない。

ナムコの初期のテレビゲーム事業は、アタリ社製のゲームをメンテナンスすることから始まった。そして、そこから得た知識をもとに自社開発のゲームを作り出すことになるのであるが、そのゲームをデザインしたのが後に『パックマン』を生み出すことになる岩谷徹氏。岩谷はピンボールを作りたくてナムコに入社したという経緯を持つほどで、当然ながら本作にもピンボールの要素が取り入れられていて、パドルも上下2枚になるなど独創的な工夫が見える。これにより本作はブロック崩しよりも進んだゲーム性となっているが、折しもインベーダーブーム真っ只中であった日本では、期待されたほどは売れなかった。

シリーズ作品	
ボムビー	AC･PS
キューティーQ	AC･PS



フライヤーでも主役はハチである。ちなみにキャッチコピーは「無限のおもしろさ 新感覚テレビ・ゲーム」だ。



『ジービー』は海外にも輸出されていた。販売はアタリ社ではなく、グレムリン社が担当している。

DATA ジービー

メーカー/ナムコ
発売日/1978年10月

定価/──円

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

意外にも家庭用ハードへは移植されていない。ゲーム性が似通っているシリーズ作『ボムビー』と『キューティーQ』はPSで遊ぶことができる。





OLD GAMERS HISTORY

オールドゲーマーズヒストリー

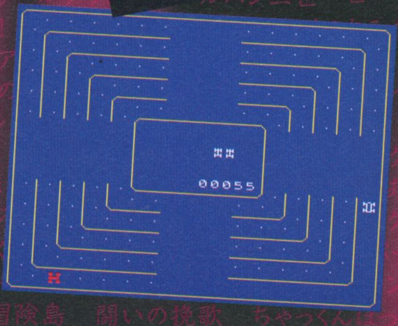
1979年





総　評

1979年のテレビゲーム業界で一番のヒット作はナムコの『ギャラクシアン』である。『スペースインベーダー』のライセンス品やコピーゲームを一切製造しなかったナムコが、そのブームの終焉と共に一気にブレイクし、テレビゲーム業界の救世主となったのだ。また、インベーダーゲームと同じ固定画面式のシューティングゲームから脱却し、迷路を利用したゲームが多く生まれたのもこの年の特徴だと言えるだろう。この流れは翌年まで続き、世界的な大ヒットゲームが生まれることになる。そして家庭用ゲーム機の分野ではエポック社から「テレビブロック」、任天堂から「ブロック崩し」が発売されたが、こちらはまだボールとパドルのゲームから脱却できずにいた。





黎明期の家庭用ハード

PONGとその亜流ゲーム機



家庭用ゲーム機
として発売された
ホーム・ポン（シアーズVer.）

1975年に発売された『ポン』の家庭版。大手百貨店シアーズで販売されたこのVerはクリスマス商戦だけで15万台が完売した。



任天堂の
カラーテレビゲーム15



エポック社の
テレビテニス

「テレビテニス」は日本初の家庭用ゲーム機。「カラーテレビゲーム15」は廉価版の「カラーテレビゲーム6」と同時に発売された。



コレコ社のTelstar

**第1世代のほとんどは
パドルとボールのゲーム**



マグナボックス社の
ODYSSEY



世界初の家庭用ゲーム機「ODYSSEY」。テレビ画面上にオーバーレイというシートを貼ることと、ゲームカードによって複数のゲームが遊べる。

世界初の家庭用テレビゲーム機である「ODYSSEY」は1972年にアメリカのマグナボックス社から発売された。その原型である「ブラウン・ボックス」が完成したのが1968年のことであるから、その制作者であるラルフ・ベアがいかに商品化に苦慮したかが分かる。当時はテレビゲームに対する理解が低く、それが商業的に成功するとは信じられなかったのだ。

こうして発売されたODYSSEYは価格的にブラウンボックスを簡素化したものであったが、オーバーレイやルールブックなどを付属することで様々なゲームをブラウン管上に再現できたのである。しかし、それは逆に言えば付属物が無ければ多くのゲームはプレイできないということで、実際にODYSSEYにはテニスゲームの点数表示機能すらついていなかった。

このODYSSEYを展示場でプレイしたノーラン・ブッシュネルによって『ポン』が作られ大ヒットすると、家庭用ゲーム機でもその亜流が数多く作られた。日本でも初期の家庭用ゲームと言えばこの「テニスゲーム」が主流であり、上写真のエポック社・任天堂以外からも数多くの『ポン』亜流ゲームが発売された。

その後、アタリの『ブレイクアウト』がヒットすると日本にもブロック崩しブームが発生。アーケードゲームだけでなく、家庭用ゲーム機でもブロック崩しがもてはやされた。この日本の第2次家庭用テレビゲームブームも、やはりエポック社と任天堂が主導であり、この両社の争いは次の世代、その次の世代にまで持ち越されることになる。

これら本ページで紹介したハードはいわゆる第1世代に属するゲーム機で、この時期はまだテレビゲーム産業の中心はアメリカにあった。また、同時期に既に第2世代に属するハードが発売されており、新たな時代の波がテレビゲーム業界におとずれようとしていたのである。

テレビ野球ゲーム



エポック社

日本初の野球を遊べるテレビゲーム機。攻守で異なるコントローラーを使い、外野手を動かすことで守備も再現されていた。

レーシング112



機能を組み合わせることで112通りものレースゲームが楽しめることが売りであった。

BREAK OUTの亜流ゲーム機



任天堂
ブロック崩し

エポック社
テレビブロック

日本でも大ブームとなったブロック崩し。その家庭版でも任天堂とエポック社が主導権を握っていた。共に複数のゲームが遊べるのが特徴で、第1世代のゲーム機としてはかなりの売り上げを記録した。



日本最高学府がゲーム作りに挑戦

平安京エイリアン

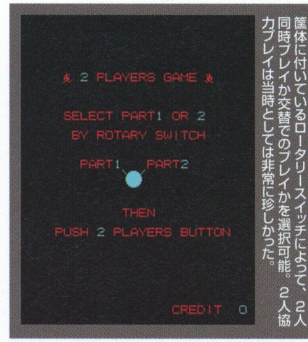
東大生のゲームはやっぱり面白かった



穴を掘ってエイリアンを待ち受け、穴に落ちたエイリアンを埋めて退治する。一見単純だがランダム性が高く、スリリングなゲームであった。



プレイヤーキャラである検非違使はエイリアンに触れると即死する。その際の天使が上っていく演出は実に印象的であった。



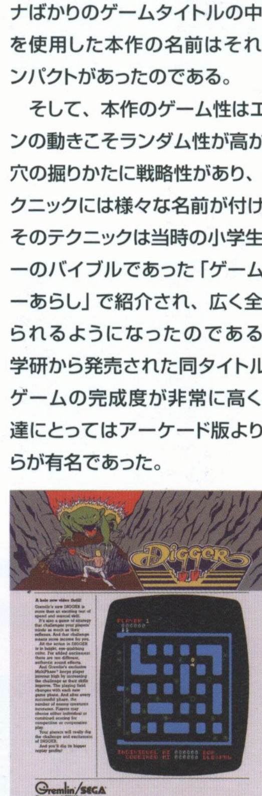
筐体に付いているロータリースイッチによって、2人同時プレイか交替でのプレイかを選択可能。2人協力プレイは当時としては非常に珍しかった。

東大生が作ったゲームという謳い文句で一躍有名になった本作は、週刊誌の企画から生まれたゲームである。『スペースインベーダー』によってゲームが注目されると、それが昔のように電子部品の組み合わせではなくプログラムによって動いていることが明らかになった。そして、プログラムさえできれば誰にでもゲームが作れることが知れ渡ると、もはやテレビゲームは専門メーカーだけのものではないと思われるに至ったのだ。

そして、週刊誌では将来の日本の頭脳である大学生が制作したゲームを紹介するという企画が掲載されていた。そこで東大のゲームが紹介されることになった時に白羽の矢が立ったのが、東京大学理論科学グループ（略称TSG）だったのである。

TSGはゲーム作りに関しては全くの素人であったのだが、そのアイデアに対しメーカーからオファーがあり、正式に発売される運びになった。当初はゴキブリを退治するという内容であったのだが、映画『エイリアン』の影響から敵がエイリアンとなり、穴を掘って待ち伏せし穴を埋めて敵を倒すという本作のゲーム性が形作られていく。最終的には迷路型のフィールドが作られ、碁盤の目のような形から平安京の名前が付けられた。今でも平安京と聞けば「鳴くよウグイス～」のフレーズと本作を両方思いつくオールドゲーマーは多いかと思われる。カタカナばかりのゲームタイトルの中で漢字を使用した本作の名前はそれだけインパクトがあったのである。

そして、本作のゲーム性はエイリアンの動きこそランダム性が高かったが、穴の掘りかたに戦略性があり、そのテクニックには様々な名前が付けられた。そのテクニックは当時の小学生ゲーマーのバイブルであった「ゲームセンターあらし」で紹介され、広く全国に知られるようになったのである。また、学研から発売された同タイトルのLSIゲームの完成度が非常に高く、子供達にとってはアーケード版よりもこちらが有名であった。



海外には『Digger』の名前で輸出されており、敵キャラの形が異なっていて数も多い。

DATA 平安京エイリアン

メーカー/電気音響
発売日/1979年11月

定価/—円

※…AC版の発売日

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	**GB** ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

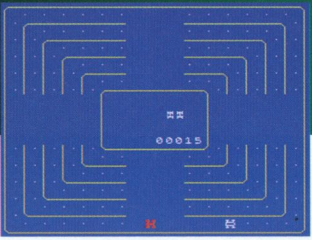
ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

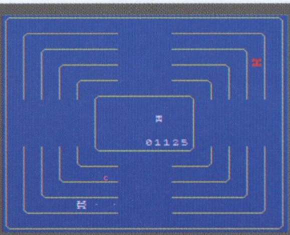
GB版とSFCの『ニチブツアーケードクラシックス2』ではオリジナルに近いものが遊べる。その他にもリメイク作が数多く存在する。

メイズゲームの進化形

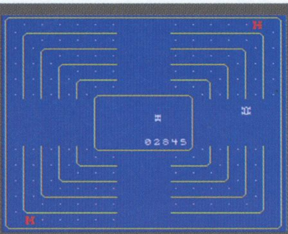
ヘッドオン



パックマンのような逆転性があれば…



コース上のドットを全て消せばステージクリアとなるが、自車は方向転換ができず、敵車は逆走しているため常に激突の危険がある。



コースが途切れている部分でのみ、最高で2車線のコース変更が可能である。しかし、敵車もコースを変えてくるため、先読みも必要だ。

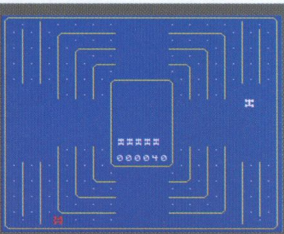
ドットイートというゲームジャンルは『パックマン』のために名付けられたようなものであるが、その元祖ともいうべきゲームは前年に発売されており、この『ヘッドオン』こそがドットイートタイプのゲーム第1号ということになっている。ただし、本作はレースゲームだと主張する意見もあり、こういったジャンル分けや「○○の第1号」といった考えは一概には言えないものであろう。

青色の背景が美しい本作はセガが独自に開発した基板で制作され、コピーゲームの中には背景が真っ黒なものも多い。時期的にはインベーダーブームが終焉したころにあたり、『スペースインベーダー』の次代を担うゲームとしてかなりの数が売れたようである。しかし、ルールこそ単純であるが本作の難易度はかなり高めで、テレビゲームを始めたばかりのプレイヤーにはハードルが高すぎた。また、『スペースインベーダー』と比べて熱中の持続時間が明らかに短く、次第にプレイヤーに飽きられるようになっていく。そのため、同年10月に続編『ヘッドオンII』が発売される。同作はかなり難易度が抑えられ、ゲームとしての出来は悪くはなかったが、ゲーム性や見た目が酷似していたため、同時期に発売された『ギャラクシアン』にシェアのほとんどを奪われてしまった。

このようにヒットした期間こそ短かったものの、本作は一時代を築いたゲームであることは間違いがなく、そのことは数多くのコピーゲーム（海賊版）やライセンス品が証明している。そして、それ以外にも各社から『ヘッドオン』のフォロワーが多数制作され、迷路型ゲームが注目されるようになっていった。また、本作と『スペースアタックII』の2作を積んだスペシャルデュアルという筐体も発売されていた。

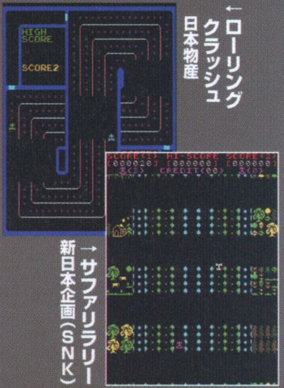
シリーズ作品

ヘッドオンII	AC



直系の続編である『ヘッドオンII』では両サイドに進行方向を変えるためのレーンが追加され、難易度がかなり抑えられた。

ヘッドオンの亜流ゲーム



←ローリングクラッシュ 日本物産

→サファリラリー 新日本企画（SNK）

『ヘッドオン』は多数の海賊版が出回ったほか、セガから許諾を得て生産されたライセンス品や、コースやルールが異なる亜流ゲームも生み出すこととなった。

DATA ヘッドオン

メーカー／セガ
発売日／1979年4月

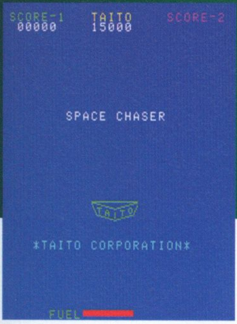
定価／—円

対応ハード

AC（アーケード）　PC（パソコン）　FC（ファミリーコンピュータ）　SFC（スーパーファミコン）　MD（メガドライブ）　PCE（PCエンジン）
64（NINTENDO64）　PS（プレイステーション）　SS（セガサターン）　GC（ゲームキューブ）　PS2（プレイステーション2）　DC（ドリームキャスト）
Xbox（エックスボックス）　GB（ゲームボーイ）　GBA（ゲームボーイアドバンス）　DS（ニンテンドーDS）　PSP（プレイステーション・ポータブル）　etc.（その他のハード）

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	800円
プロジェクト EGG	未配信

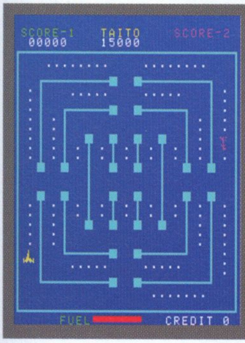
SEGA AGES 2500シリーズの『セガメモリアルセレクション』に収録されている。同作はPS2アーカイブスでも配信中だ。



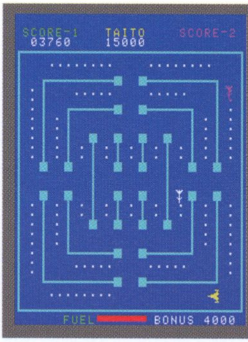
執念の追撃でプレイヤーの心を折るミサイル

スペースチェイサー

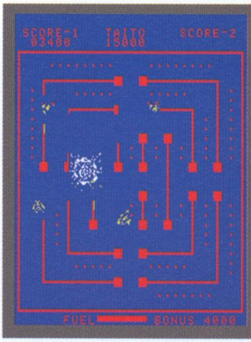
難易度調整が しっかりしていれば…



1面の構成は自機とそれを追いかけるミサイルが1機のみ。非常に簡単そうに思えるが、実際には一筋縄にはいかない。



2面ではランダムに移動する白ミサイルが追加される。3面以降はミサイルの追尾スピードが上がるゾーンも加えられ難易度は上がっていく。



ミサイルに触れると自機は爆散する。特に方向転換の際に自機は一瞬停止するため、ミサイルに追いつかれることが多い。

『ヘッドオン』のヒットを受けて発売された本作は、同様のゲーム性を持ちながら決定的に異なる点が存在する。それは本作の自機が自由に方向転換が可能だという点である。そのため、本作の方が圧倒的に『パックマン』のゲーム性に近く、ドットイートと呼ぶにふさわしいゲームになっている。また、『ヘッドオン』のフィールドがコースと呼んでいいものであったのに対し、本作はより迷路らしいものになっていて、前述の特性により自由に移動が可能だ。

しかし、本作はヒットしなかった。というよりもかなりマイナーなゲームかもしれない。そして、その原因だと思われるのが本作の難易度の高さである。『ヘッドオン』もコツを掴むまでは難しいゲームであったが、本作もまた1面クリアが難関と言えるほどの難易度でプレイヤーの心をポッキリと折ってしまうのだ。

『パックマン』のモンスターが4匹であるのに対し、本作の敵であるミサイルは1機である（1面では）。一見すると挟み撃ちにあうこともなく簡単そうなのであるが、このミサイルの追撃がとにかく執拗なのである。しかもミサイルのスピードはドットが減るにつれ速くなり、方向転換の際に一旦停止する自機は次第にその距離を詰められていき、最終的には追いつかれてしまう。一応、加速ボタンはあるのだが、燃料分の時間しか使えないのだ。

そして、これに対抗するにはパターンを覚えるしかなく、当時のドットイートゲームの常で本作にも永久パターンが存在していた。しかし、一度パターンを覚えてしまえばそれはもはやゲームとは言えず、作業に成り下がってしまった本作に魅力は感じられなくなってしまったのである。



国内で主に流通していたのはテーブル筐体版の『スペースチェイサーTT』。フライヤーにはハイスコアのためのコツとして「序盤に加速を使わない」「内側からのドットから消していく」という2つが書かれているが、それを遂行しても本作の難易度は高い。

DATA スペースチェイサー

メーカー/タイトー
発売日/1979年7月

定価/一円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

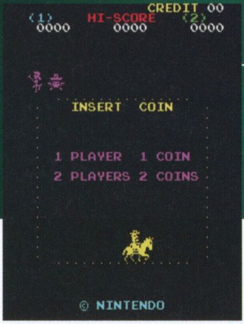
ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクトEGG	未配信

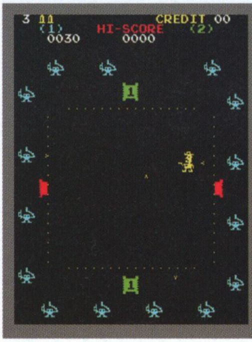
PS版はサクセスから発売されている。PS2版は『タイトーメモリーズⅡ 上巻』に収録されていて、後者は収録ゲームも多くオススメだ。

ならず者からレディを救い出せ

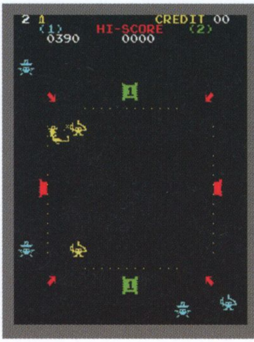
シェリフ



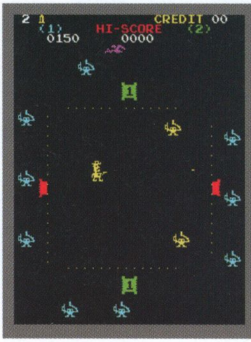
古の任天堂を知る貴重なアーケード作品



ならず者に取り囲まれた状態からスタート。シェリフはチャンネル（ダイヤル）スイッチにより8方向に弾を撃つことができる。



4角に赤い矢印が点灯すると、ならず者がバリケード内に進入してくる。これに触れた場合もプレイヤーは1ミスとなる。



上空を飛ぶコンドルを撃ち落とせばボーナス点。また、レディを救出した際に得点が2倍になるというボーナスも存在していた。

1983年のファミコン発売以降は世界に冠たるゲームメーカーとして、ハード面、ソフト面両方において他のメーカーを圧倒していた任天堂も、こと70年代といえば話が別で、いつ倒産してもおかしくない会社であった。そのため、アーケード（テレビ）ゲームには古くから参入してはいたものの、その多くはヒットゲームの亜流であり、自社で1からゲームを開発できるには時間と資金が必要であった。

そんな任天堂がオリジナルのゲームを発売し始めたのがこの1979年であり、本作はチャンネルスイッチというハード面でもオリジナリティあふれる作品になっている。このチャンネルスイッチとは、昔のテレビのチャンネルの様にガチャガチャと回転させることが可能な（本作では8方向に）もので、操作すると画面上のシェリフの銃口が8方向に向きを変える。さらにスイッチ自体を押し込むことで、ボタンを押すのと同じ役割を果たし、シェリフの銃から弾が発射される。この操作系により本作のシェリフは移動方向とは別に8方向に自由な攻撃が可能であり、ゲーム性もそれを活かす様に8方向からならず者が襲ってくるようになっている。

このループレバーは操作系の主流にはなれなかったものの、タイトーの『フロントライン』などに受け継がれ、オールドゲーマーの間ではその存在が認知されている。その後、SNKによってループレバーが開発されると、発展的に消滅していったことはマニアなら周知の事実である。

閑話休題。本作は主人公のシェリフを操り、周囲のならず者を倒すのが目的である。ならず者は一定の周期でバリケード内に進入してくるので、その時は特に注意しなければならない。また、コンドルを撃ち落とした際のボーナスや、レディ救出時のボーナスなどのフィーチャーも存在してゲームを盛り上げる。しかし、特殊な操作系が災いしたのか大きなヒットには繋がらなかったようである。



特殊な操作方法のせいか国内での出回りはイマイチだった。海外ではアップライト筐体やカクテル筐体版も存在した。

DATA シェリフ

メーカー/任天堂レジャーシステム
発売日/1979年10月

定価/—円

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

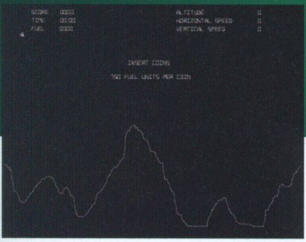
対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

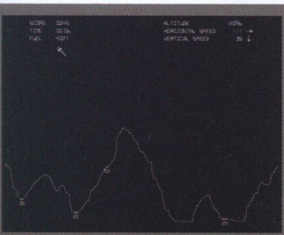
チャンネルスイッチという特殊な操作系を必要とするため、家庭用ハードに完全移植されたことはない。GBAの『メイドインワリオ』でアレンジ版が遊べる。

アタリ社初のベクタスキャンゲーム

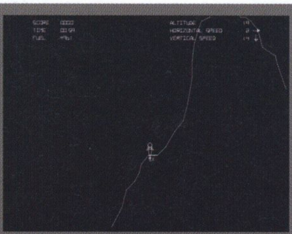
ルナランダー



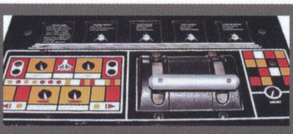
手に汗握る月面着陸を再現



ゲームのモチーフはタイトルそのままの月面着陸である。倍率が記されている部分が着地点で高倍率部分は難易度が高い。



地面に近づくと背景がズームアップされる。着陸は一見簡単そうだが、わずかなズレも許されず降下スピードが少し速いだけでもミスになる。


操縦系は非常に特殊。機体の左右への傾けは2つのボタンで行い、推進剤の噴射を調整する巨大なスロットルレバーが実に印象的だ。また、緊急時の急速上昇用ボタンもあり。

ベクタースキャンという表示方式をご存じだろうか。多くのテレビゲームや一般的なテレビ、ディスプレイではラスタースキャンと呼ばれる方式が使われるのが普通であり、ベクタースキャンはオシロスコープなど特殊な機材でしか使われてはいない。しかし、ゲーム業界では古くからベクタースキャンに注目するメーカーがあり、特にアタリ社からは数多くのゲームが発売された。

なぜ、このような特殊な方式が採用されたのかといえば、ベクタースキャンはメモリの消費容量が少なく済み、当時のハード性能でもグラフィックに融通がきいたことがある。また、ラスタースキャンでは実現が難しかった拡大・縮小も比較的容易にできたのである。しかし、欠点も数多く存在し、カラー化が難しい（これは後に解決）、単純な図形しか描写できないなどの問題点も抱えていて、後にCPUの性能が上がっていくにつれ、使用されることはなくなっていった。

本作はアタリ社で初めてベクタースキャン方式が採用されたゲームで、その名のとおり月面着陸を再現したゲームである。画面に映し出される岩山に数カ所の着陸点が用意されており、プレイヤーはそこを目指して月着陸船を誘導していく。着陸点が近くなると背景が拡大され、ここからは微妙な操作が必要とされるようになる。なぜならば月着陸船は飛行機やヘリコプターのように自由に飛ぶことはできず、推進剤の噴射でかろうじて浮かんでいられる程度の能力しか持たないからである。筐体もこの月着陸船の操作に特化した作りになっていて、船を左右に傾けるためのボタンと推進剤の噴射に使うスロットルレバーが主な操作系だ。そして推進剤は有限であり、その残量はコインの投入によって増やせる。こういった制限により本作は非常に緊張感のあるプレイが可能で、推進剤の使用を控えながらいかに安全に効率的に着陸できるかが肝になっている。その緊張感の高さ故に、着陸に失敗して爆散する船を見ると思わず天を仰ぎたくなってしまうゲームだ。



操作系が特殊なためかアップライト筐体のみの販売だったようである。日本ではセガが輸入・販売を行っていたが、変わったゲーム性とテーブル筐体版が存在しなかった理由から出回りはあまりよくなく、当時プレイできた方は幸運だったと言える。

DATA ルナランダー

メーカー/ATARI
発売日/1979年8月

定価/—円

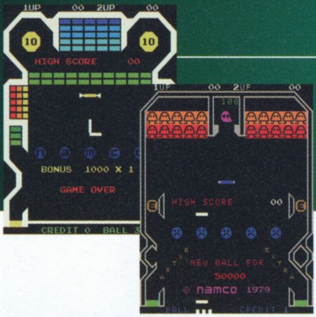
ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

アレンジ版がGBに移植されているほか、お馴染みの『Atari Greatest Hits』にも収録されている。また、ネット上に無料で遊べるサイトも存在する。

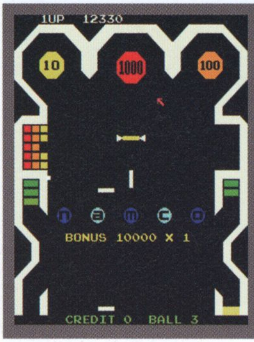
※…AC版の発売日



ナムコ飛躍の年に放たれたジービーの後継機

ボムビー キューティーQ

後の大ヒット作に繋がるキャラの導入

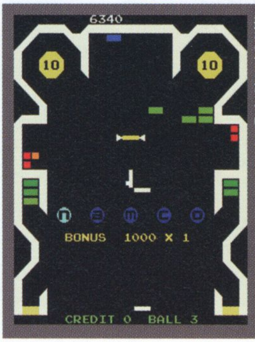


前身である『ジービー』よりもギミックが増え、ピンボールの要素が強くなっている。また、発色数も増え、見た目も美しくなった。

『ジービー』によって自社ブランドのゲーム開発に成功し、本格的にテレビゲーム産業に参入したナムコは、その続編ともいうべき作品をほぼ同時期に発売している。それが本頁で紹介する『ボムビー』と『キューティーQ』である。『ジービー』の基本コンセプトであるブロック崩しとピンボールの融合というテーマはそのままに、『ボムビー』ではカラー化に成功。続く『キューティー Q』ではキャラクターの登場によって、これまでテレビゲームに縁のなかった層にまでアピールすることに成功したのである。

この2作品も『ジービー』と同じく岩谷徹氏が関わっているのだが、作品によって立場が異なっている部分が面白い。『ボムビー』は『ジービー』の改良作として作られた経緯を持ち、岩谷は企画者という立場からゲーム全体のデザインを行っている。そのため、ゲームはよりピンボールに近い形になっており、画面上部中央のバンパーにボールがぶつかった際に爆発が起こるなど、派手な演出によって人目をひこうとしている。

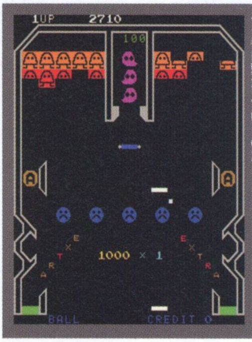
それに対し、『キューティー Q』では企画が別の人に移り、岩谷はキャラクターデザインという立場に代わっている。そこで岩谷はそれまで無機質な感じであったブロックにキャラを描き、ミニモン・ウォークマンといったキャラを実際に登場させることで、プレイヤーへアピールしている。これにはテレビゲームを女性にもプレイしてもらいたいという岩谷の願望が表れており、このキャラクターが後の『パックマン』に繋がっていくのである。



画面下部両サイドアウト部分に初めからセーフティーゲートがあるなど、難易度的に『ジービー』よりも遊びやすくなっている。



3ヶ月遅れで発売された『キューティーQ』。無機質だった画面にキャラが加わることで、ゲームとしての楽しさが増している。



画面中央のお化けが目を引くが、これらのキャラデザインは岩谷徹氏が担当しており、後にこれが『パックマン』に繋がっていくのだ。



DATA ボムビー/キューティーQ

メーカー/ナムコ
発売日/1979年8月/11月

定価/―円

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	823円
プロジェクト EGG	未配信

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

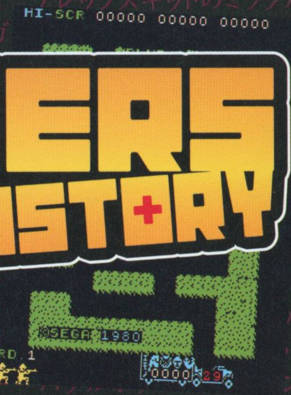
PSの『ナムコミュージアム Vol.2』（配信版はキューティーQのみ）で両作品が遊べるほか、Wiiの『ナムコカーニバル』でも『キューティー Q』が遊べる。

※…AC版の発売日

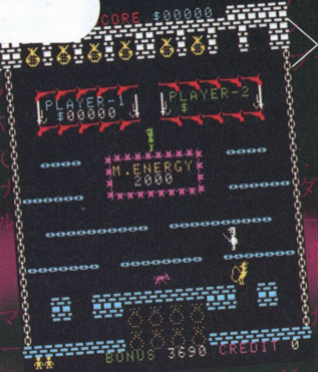


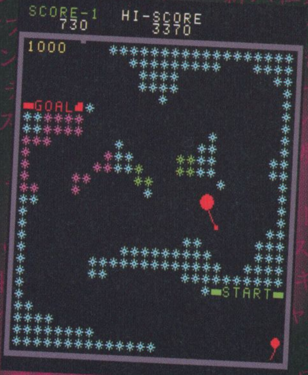
OLD GAMERS HISTORY

オールドゲーマーズ ヒストリー



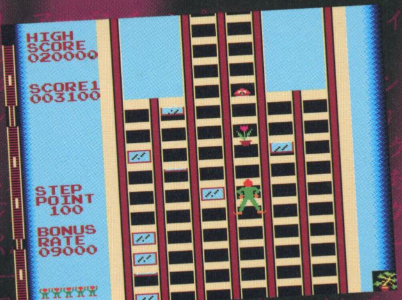
1980年





総　評

この年もアクションゲームのほとんどはアーケードゲームとして発売されており、家庭用ゲーム機に主導が移っていくのは少々先のことになる。また、インベーダーブームが完全に過去のものになったため、その幻影にとらわれない自由な作品が多数排出されている。中でも『パックマン』の大ヒットはテレビゲーム史において特筆されるべきことで、特にアメリカ市場における同作の人気ぶりは、日本のインベーダーブーム以上とも言えるものであった。また、アクションゲーム以外のジャンルでは、『ムーンクレスタ』『サスケVSコマンダ』といった固定画面式のシューティングゲームが根強い人気を持っており、『ミサイルコマンド』といった風変わりなゲームも発売されている。





何気ないヒントから生み出され世界を席巻した

パックマン

アメリカでのブームはインベーダー以上

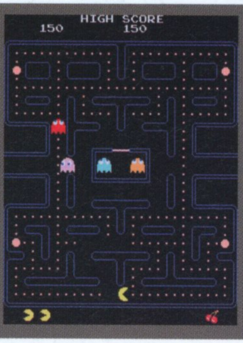
『パックマン』の日本での出荷台数は意外にも少なく、約1万5000台であるという。ギネスに認定されたゲームにしては拍子抜けするほど少ない数字だが、これがアメリカにおける台数となると話が別で、コピー基板を含まない正式な出荷台数だけで何と28万台にものぼるのである。アメリカにおける『パックマン』の人気は日本のインベーダーブーム以上で、冷めるのも早かった日本とは異なり非常に長く愛されるゲームとなった。

その人気はゲームにとどまらず、アニメは最高視聴率56%の大ヒット、ディスコサウンドとして発売された「パックマン・フィーバー」はビルボードの9位にランクインしている。また、家庭用ゲーム機でも『パックマン』の人気は凄まじく、ATARI2600の移植版は500万本もの売り上げを記録(ただし、この移植版の出来はひどく、返品の数も記録的だった)。当時『パックマン』の北米版をライセンス生産していたミッドウェイ社の副社長は、『パックマン』のことを「20世紀のミッキーマウス」と称している。

このアメリカでの大ヒットによってナムコは莫大なロイヤリティを得ている。その額は80年(7億円)、81年(17億円)、82年(36億円)、83年(60億円)と年々増加していき、当時のナムコは一般社員にも300万円近いボーナスが支給されたという。このロイヤリティの額は一見すると大したことなく思えるが、これはナムコがほぼ何もしなくても自動的に入ってくる収入で、その全額が利益にあたるといっても過言ではないのだ。また、本作が発売されて3年後にも非常に高い人気を保っていたことが伺える。まさしく『パックマン』は世界を変えたゲームだと言っていいだろう。



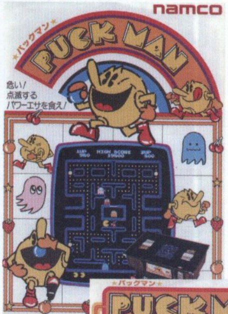
世界で最も成功した業務用ゲーム機として2005年にギネス・ワールド・レコーズから認定を受けている。



画面内のドットを全て消せばクリアというシンプルなルールに、4匹のモンスターとパックマンのキャラクター性が加わり、大ヒットが生まれた。



パワーエサによる逆転性もヒットの要因。追いかけられる側から追いかける側へという立場の逆転がゲームのアクセントになっている。



現在とは異なりアルファベットでの表記が「PUCK MAN」であることが分かる。フライヤーにはないが国内でもアップライト筐体が販売されていて出回りもよかった。



当時のフライヤーによればパックマンは「食べ始めたら止まらないワンパク坊や」ということである。モンスター4匹の性格の違いも表記されている。

DATA パックマン

メーカー/ナムコ
発売日/1980年7月

定価/—円

ダウンロード販売

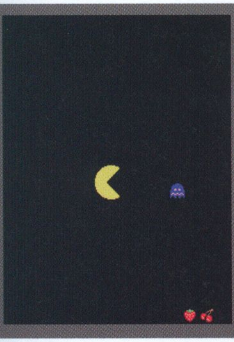
バーチャルコンソール	514円
ゲームアーカイブス	823円
Xbox Live Arcade	515円

対応ハード

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

実に多くのハードに移植されており、プレイ環境に困るようなことはないだろう。バーチャルコンソールの配信はFC版で、Xboxの配信はAC版である。

岩谷氏のアイデアが詰まっている



岩谷氏が無理に頼んでいれてもらったというコーヒーブレイク。結果的にはこれも『パックマン』のキャラクター性を高めるのに一役買った。

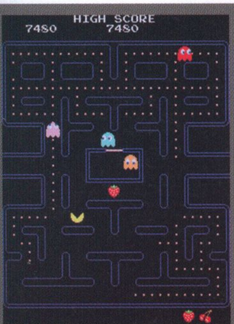
『パックマン』はその制作にあたっての逸話も数多く残されているが、中でも有名なのは一切れだけ食べたピザの形から『パックマン』を思いついたというもの。これは本作の企画・デザインを担当した岩谷徹氏が自著で語っていることだが、そこには女性向けのゲーム企画→女性は食べることが好きという連想があり、その先にピザの話があるのだ。ピザの件は少々出来すぎた話ではあるが、本作が女性をターゲットにしているのは事実で、『キューティーQ』制作時に学んだ、キャラが人を引きつけるという経験がここに活かされている。

そのほかには本作の特徴でもある4種類の個性を持つモンスターが、社長の試遊の際に赤一色にされそうになったり、出荷前のギリギリの時期にゲームのスピードを倍にしてみた（出荷されたVer.はその倍速のもの）など、様々な試行錯誤や偶然によって本作は完成している。また、ポパイの要素をゲームに持ち込むことによってパワーエサによる逆転性が生まれ、映画的な発想からコーヒーブレイクがいれられるなど、岩谷の発想が様々な部分に取り入れられている。

ただ、残念なことは『パックマン』のコピーゲームや亜流ゲームがあまりに多く作られてしまったこと。その数はナムコの出荷台数を軽く上回るほどであった。当時は1つのゲームがヒットすると、そのおこぼれにあずかろうと心ない人間が現れ、市場には海賊版が溢れてテレビゲーム産業の成長を阻害していた。しかし、『パックマン』のコピーゲームに関する訴訟で画期的な判決が下る。このいわゆる「パックマン事件」でゲームが映画の著作物として初めて認められたのである。こうして日米両国でコピーゲームに対する取り締まりは強化されていくのだが、その過程で『ミズ・パックマン』が生まれて、正式に認可されたりもしている。そして、この問題の解決にはしばらくの時間を要するのである。

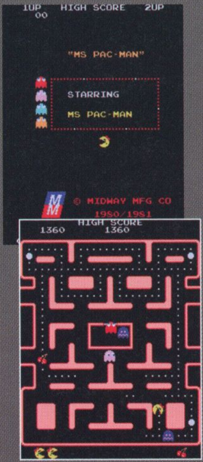


パックマン生誕30周年を記念して展示されていたアップライト筐体。これまでの業績を記録した年表も展示されていた。



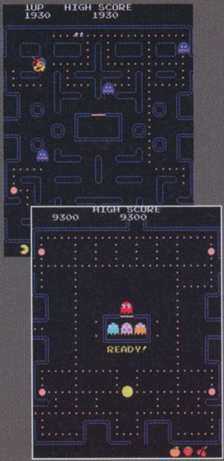
迷路中央に出現するフルーツターゲット。チェリー・ストロベリー・オレンジ・アップル・メロン・ギャラクシアンボス・ベル・鍵の8種類存在する。

ミズパックマン



『ミズパックマン』は初め学生によって制作されたクローンゲームであったが、『パックマン』のアメリカでのライセンスを持っていたミッドウェイ社に認可され、後にナムコからも正式に認可された。迷路の種類が4つあるなどパワーアップしており、アメリカでは本家を凌ぐほどの絶大な人気を得ている。

コピーゲーム



迷路の形状が異なるものは数多く作られた。個性的なものでは主人公がポパイの生首である『ポパイマン』や、迷路の壁が消えるギミックがあるものなど、とにかく無数の海賊版が制作され、無断で販売されていた。

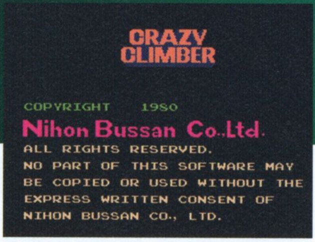
亜流ゲーム



見た目が大幅に異なるため亜流ゲームに分類したが実質的にはコピーゲーム。上写真は『FBI HQ』なる（恐らく）海外のゲーム。下写真は迷路の壁が存在しない魚介風パックマン『ピラニア』である。

既成概念を打ち破る唯一無二のゲーム

クレイジークライマー



コピーする側から コピーされる側へ

『クレイジークライマー』は初期の日本物産（ニチブツ）を代表するアクションゲーム。主人公がビルを登っていくというちょっと変わった内容が特徴的である。その操作系にはツインレバーを採用し、主人公の両手をそれぞれのレバーに見立てて操作することになる。

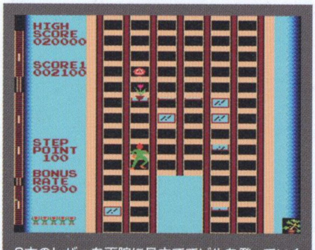
本作を制作したのは日本物産の子会社（日物レジャーシステム）とジョルダン。ジョルダンは同年に発売されたヒット作『ムーンクレスタ』（シューティングゲーム）の開発にも関わっており、ニチブツの大躍進を支えたパートナーと言っていいだろう。また、余談だがジョルダンは現在でも存続しており、2009年に『女番社長レナWii』というゲームを発売。その初週の販売本数がわずか100本であったことがネット上で大きく取り上げられた。

話をもとに戻そう。ニチブツは70年に創業されたメーカーで、当初はゲーミング機などを製造していた。その後ブロック崩しブームの際にテレビゲーム産業に進出。インベーダーゲームの1つである『ムーンベース』を制作してタイトーに訴えられ（後に和解）、『ギャラクシアン』をライセンス生産したが、その台数を違反しナムコに訴えられている（同じく和解）。しかし、この1980年に『ムーンクレスタ』『クレイジークライマー』とヒット作を連発。それまでとはうって変わってコピーされる側になっていった。

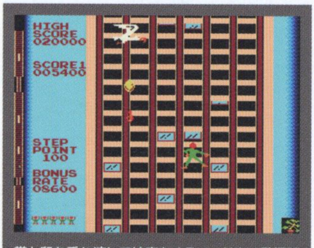
シリーズ作品

クレイジークライマー'85	PS
クレイジークライマー2	AC
クレイジークライマーWii	Wii

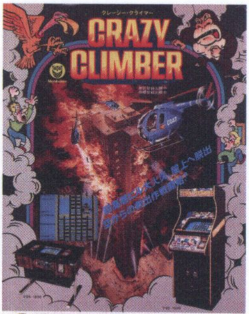
本作は当時としてはまだ珍しかった画面がスクロールするゲーム。初めからフィールドの全貌が見えている固定画面式と異なり、ゲームを進めることで新しいフィーチャーが登場するのが売りであった。また、カラフルな画面もプレイヤーの注目を浴びるものであった。同時期のゲームはほとんどが黒を基調とした画面であったのに対し、本作のバックは鮮やかな水色であり青空をイメージさせるもの。こういった革新的な要素を取り入れた結果が本作のヒットに繋がったのである



2本のレバーを両腕に見立ててビルを登っていく。それに対しビルの住民は植木鉢を落としたり、窓を閉めたりなどの妨害を繰り出してくる。



糞と卵を垂れ流して妨害をするコンドル。登場時に流れる「しらけ鳥音頭」はこの当時ならではの無許可使用である。





当時のキャッチコピーには「超高層ビル大火災、屋上へ脱出 空からの救出作戦開始!」とあるが、そのコンセプトはあまり本作には活かされていないようだ。おじゃまMANといったキャラの紹介も見られる。

DATA クレイジークライマー

メーカー/日本物産
発売日/1980年11月

※…AC版の発売日

定価/―円

対応ハード

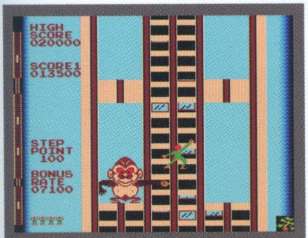
AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	823円
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクトEGG	未配信

ツインレバーという特殊な操作系ゆえに操作に難のある移植が多い。アレンジ版も多いがPS2の『オレたちゲーセン族』とWiiの配信はほぼオリジナル。

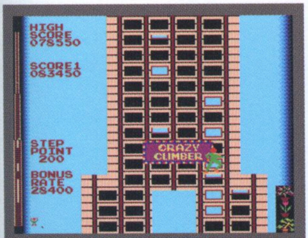
命がけのクライマーを邪魔する住民達



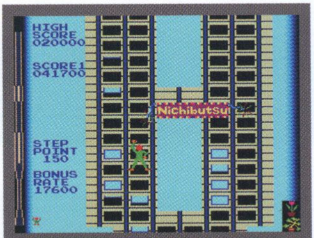
キングコング
ピンクパンサーのテーマと共に現れる巨大ゴリラ。左右にワープしながらパンチをしてくる。

本作の正式なコンセプトは燃えさかるビルからの脱出であるが、実際には火災とは無関係に狂った男がビルを登るゲームになっている。そのビルにはこれまた狂った住民がおり、窓から植木鉢やビンなどを落としクライマーを妨害する。また、2面からは鉄アレイや鉄骨までが降ってくる。プレイヤーはこの妨害を避けながら、ひたすら最上階目指してクライマーを登らせていくのだ。

そして、前のページで述べたように、先へ進むごとに新たなフィーチャーが登場しプレイヤーを楽しませる。それがコンドルやキングコング、シビレ看板などの演出であるのだが、その場面ではテレビで聞いたことのある音楽が流れたりして場を盛り上げる。本作では早くからこういったテレビゲームの演出に注目しており、ただの敵キャラをエンターテイメント性を持った存在に押し上げている。



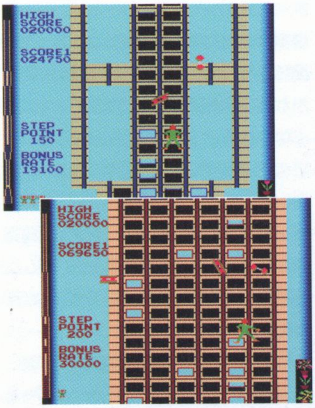
本作最凶のおじゃまアイテムが巨大看板である。場合によっては絶対に避けられない位置で落下してくることも。

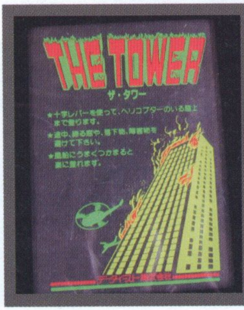


絶賛漏電中のシビレ看板。あまり危険なギミックではないが、感電するというイメージが幼心に恐ろしかったものである。

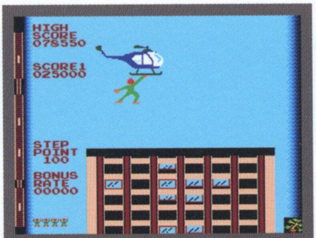
本誌ではたびたび亜流ゲームやコピーゲームを批判してきたが、本作のそれは少々面白い。データイーストから発売された『ザ・タワー』は赤いミニスカのドレスを着た女性が、燃えさかるビルをがに股で登っていくというシュールな内容。屋上にたどりつきヘリに掴まるとパンチラのサービスもある。ちなみに同作の操作系は通常の1レバーにボタンである。

そしてタイトーからもかつて『スペースインベーダー』をコピーされた仕返しとばかりに『ロッククライマー』が発売されている。同作もツインレバーを採用しているのだが、画面が見難く本家の足下にも及ばない出来である。しかし、この亜流ゲームをさらにコピーした海賊版も存在するというのだから驚きである。

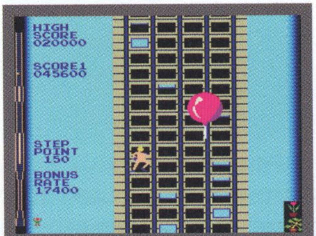




データイーストからも亜流ゲームが発売されている。『ザ・タワー』は燃えさかるビルをミニスカの女性が登るという狂気の内容だ。

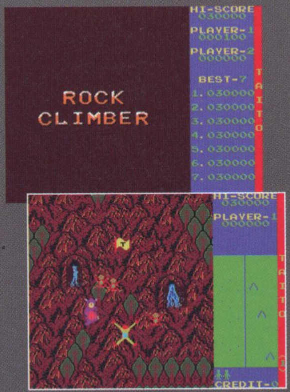


ステージクリア
屋上まで登りきれば面クリだ。この際にヘリコプターに掴まればボーナス点が入る。



LUCKYバルーンに掴まれば一定の位置まで運んでもらえる。ちなみにキャラの体色が異なるのはシビレ看板のせいである。

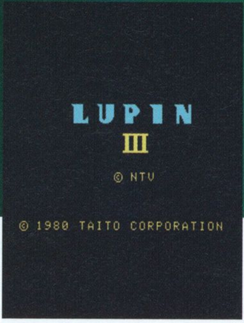
ロッククライマー



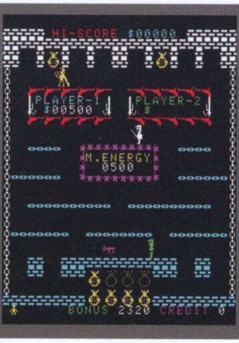
タイトーから1981年に発売された亜流ゲーム。ゲーム性はほぼ同じだが、こちらは山を登っていくという内容になっている。触れると即死する敵キャラが陰湿だ。

当時としては珍しかった原作公認ゲーム

ルパン三世

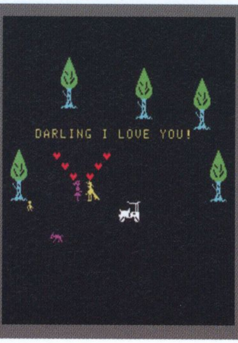


様々な制限の中で努力した跡が見える



画面上部のドル袋を盗み、画面下部に全て運び出せばステージクリア。銭形警部やガードマン、犬がルパンの行く手を阻む。

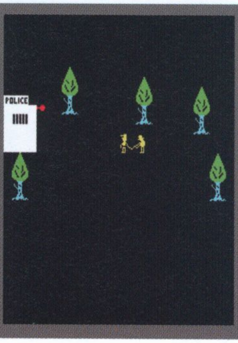
現在では全く珍しくないことだが、この1980年当時はアニメのキャラクターをテレビゲームに持ち込むというのはかなりの冒険であった。そもそも当時のハードの描写能力ではキャラクターを正確に描くことなど不可能で、せっかく大金をはたいてゲーム化の権利を得ても、それを充分に活かすことはできなかったのだ。また、当時のテレビゲーム業界のイメージはあまり良いものではなく、市場としてもまだ成熟していなかった。そのため、ゲームの制作に大金を注ぎ込んでも回収できる見込みは薄かったし、版権元からキャラの使用権を得ることは簡単でなかったのである。



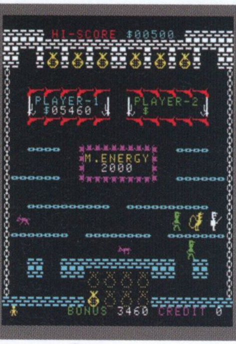
ステージ間のデモ。初めはルパンを足蹴にしていた不二子だが、3面以降は態度が変わり、5面からは何と子供まで生まれてしまう。

しかし、『スペースインベーダー』によって大ブームを巻き起こしたタイトーには恐らくテレビゲームに対する自信があったのであろう。また、同作品によって得た利益により、資金的にかなりの余裕があったことは想像に難くない。そこで、タイトーが目をつけたのは当時のアニメの中でも比較的高い年齢層にまで支持されていた「ルパン三世」であった。そして、目論見通り「ルパン三世」のテレビゲーム化の権利を取得し、完成したのが本作である。

その出来に関しては賛否両論あるだろうが、『スペースインベーダー』の基板の流用という制限の中では良くできたゲームだと言えるだろう。当時としてはデモ部分に凝っているのも、キャラクター性を活かそうとした努力の跡に見える。また、筐体に描かれたキャラはインパクト抜群であった。



ミスしてしまった場合は銭形警部に連行されるシーンが挿入される。スタート時のビル侵入シーンなど、デモに非常に力を入れたゲームであった。



緊急事態に陥った場合にはマジックボタンを押せばランダムにワープが可能。ただし、いきなり敵の目の前に出現するなど過信はできない。



筐体やインストラクションカードではキャラが前面に押し出されている。

DATA ルパン三世

メーカー/タイトー
発売日/1980年4月

定価/―円

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

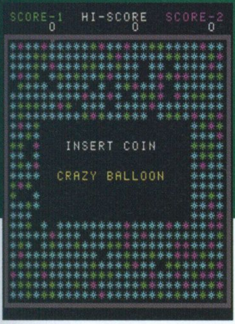
対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

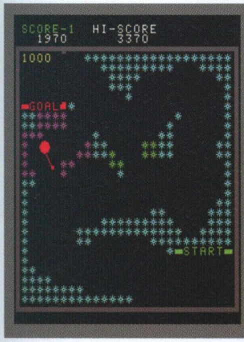
ルパン三世の版権上、今後も家庭用ハードに移植されることはないと思われる。基板は数種類あり、中には『スペースインベーダー』の改造版もある。

恐ろしいまでに単純なルールながら熱中度は高い

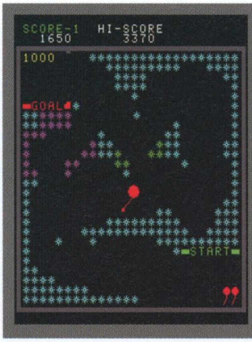
クレイジーバルーン



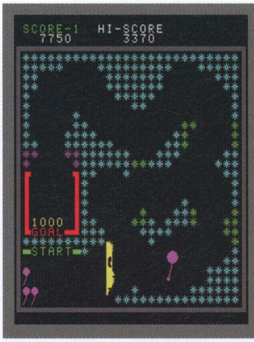
突然の破裂音は心臓に悪い



4方向ボタンで風船を動かし、ゴールへとたどりつけばステージクリア。色の異なったゾーンは点数が高いがリスクも大きい。



風船は常に左右に揺れているほか、イバラが動き出す、画面自体が動くなど、様々な障害がプレイヤーを悩ませる。



同一地点に5秒以上とどまると顔が出現し息で風船を吹き飛ばす。風船が割れた後のニヤニヤ顔が非常に憎たらしい。

本作の目的はただ1つ。風船をゴール地点に運ぶことである。この極限まで無駄を省いたゲーム性は潔いまでのものであるが、それだけではあまりに緊張感に欠けるゲームになってしまう。そこで本作では通路を形作っている壁をイバラで構成し、風船がわずかでも触れると破裂するという仕様になっている。また、風船は常に左右に揺れており、これによって本作の難易度が大幅に上がっている。

操作系は何故かレバーではなく4つのボタンで、上下左右への風船の移動をコントロールする。タイトーは『スペースインベーダー』の時代にも自機の移動をボタンで行うコンパネ（アップライト筐体の初期Ver.）を制作しており、ボタンによる自機の操作に何かこだわりがあったのだろうか。いずれにせよこの4つボタンの操作系は評判が悪く、微妙な操作を必要とするゲームだけに致命的に感じられた。

本作は同時期に発売されたアクションゲームとは異なり、パターンのようなものが存在せず、コツを掴めばすぐに上達するといったものでもなかった。とにかく必要なのは集中力であり、時には思い切りも大切であった。このプレイヤーのゲームへの集中を逆手に取った演出が、風船の割れる際の音である。ゲームに没頭していればしているほど、この破裂音には驚かされ、1回のミスで心が萎えてしまうことが多々あった。1度集中力が途切れるとあまりに簡単なミスを繰り返してしまうのが本作なのである。

このように本作は鍛錬と精神力で上達していくのが楽しみなゲームなのであるが、見た目とゲーム性はあまりにも地味であり、特に子供達からのウケは相当に悪かったようである。



国内では主にテーブル筐体版『TTクレイジーバルーン』が流通していた。また、一部の筐体は操作系が4方向ボタンからレバーに変えられていたようである。

DATA クレイジーバルーン

メーカー/タイトー
発売日/1980年3月

※…AC版の発売日

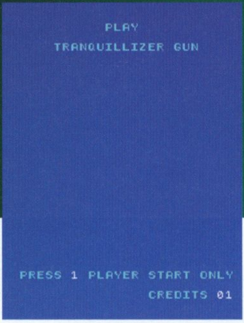
定価/―円

対応ハード

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクトEGG	未配信

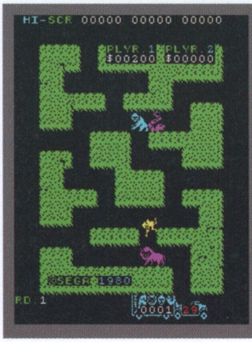
意外にも数多くのハードに移植されている。PS2版とPSP版は『タイトーメモリーズ』に収録されており、PS版はSuperLite1500シリーズとして発売。



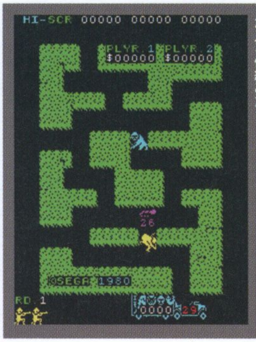
麻酔銃というゲーム名の猛獣ハンティングゲーム

トランキライザーガン

エレクトリックサンダーは本作から生まれた



ハンティングがモチーフのゲーム。麻酔銃を使い猛獣を生け捕りにすることが目的だ。猛獣はヘビ・ゴリラ・ライオン・ゾウの4種類。



麻酔銃を一定数当てれば猛獣はカウントが0になるまで眠ったままになる。これをトラックまで運べば点数が入る仕組みだ。



当時のキャッチコピーは「ジャングルに展開する決死の猛獣生け捕り大作戦」。操作系は右にレバーでボタンは左にある。

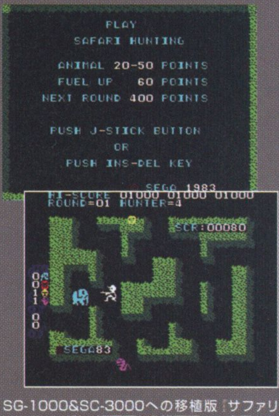
セガから発売された本作『トランキライザーガン』は、麻酔銃を使ったハンティングを題材にしたゲームである。プレイヤーは猛獣ハンターとなり、画面の周囲をジープで移動。道沿いにジャングルへと突入し、猛獣を麻酔銃で眠らせる。そして、眠らせた猛獣をかついでジープへと戻れば、捕獲成功となり点数が入る仕組みだ。

当時はまだ今ほど動物保護が熱心ではなかったが、麻酔銃で眠らせるだけであれば動物愛護団体からの抗議にもいかなる言い訳も可能。しかも、麻酔が切れた動物が怒って襲ってくるといった仕様も、麻酔銃ならではのものである。もしも本作がライフル銃で動物を撃ち殺すゲームであったら、ここまで面白くなることはなかったはずである。企画者は優秀な人物であったに違いない。

本作は残機制でありながら時間との戦いでもある。ジープの燃料は時間と共に減り続けていて（ジープを動かすと減りが早くなる）、これが0になると猛獣が一斉に襲ってきてミスが確定する。この燃料を増やすためには全ての動物を同数捕獲しなければならない。つまり、最弱のヘビばかりを捕獲するような作戦は、実行できないようになっているのだ。

そして、本作で最も変わっている点は、動物の捕獲が目的のゲームであるのに、どれだけ動物を集めてもステージクリアにならないことである。クリアの条件は4種類の動物全てを眠った状態にするというものであり、せっせと動物を運んでいては決してクリアできないのだ。ただし、ステージをクリアすると難易度が上がっていくため、長く遊びたいのであれば1面のまま延々遊び続けた方がいい。

移植版



SG-1000&SC-3000への移植版『サファリハンティング』。縦画面から横画面への変更はあるが、移植度は良好である。ただし、動物の動きがやや控えめに思える。

DATA トランキライザーガン

メーカー/セガ
発売日/1980年6月

※…AC版の発売日

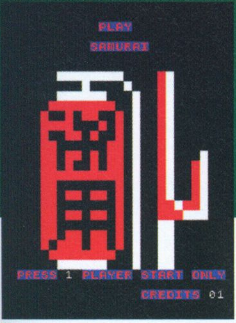
定価/—円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	762円
プロジェクトEGG	未配信

PS2版は『セガメモリアルセレクション』に収録され配信中。また、セガSG-1000とSC-3000に『サファリハンティング』として移植されている。



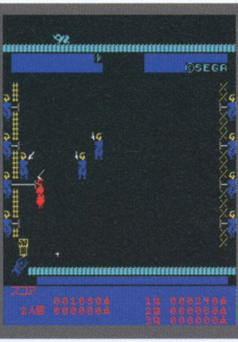
多数から命を狙われる孤高の一匹侍

侍

よく見てみると全てのキャラは色違い



侍（赤色のキャラ）を4方向レバーで動かし、ボタンで刀を振る。ボタンを押しっぱなしにすれば刀を上中下段に固定することも可能。



左右からは刺又、下からは鍵縄によって侍の動きを止める妨害がある。上からは忍者が手裏剣を投げてくるが、これは刀で弾くことも可能（当たれば即死）。



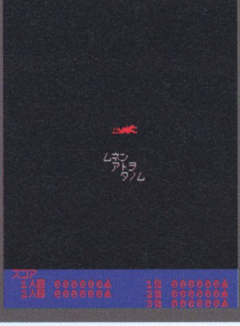
一定数のザコ（同心）を倒すとボス（与力）との一騎打ちになる。この際に刀がぶつかりあうと画面がフラッシュするという演出があった。

1980年当時のセガは大きなヒットには恵まれなかったものの、ユニークなゲームをいくつか制作しており、この『侍』も当時としては珍しい純和風のテイストを持ったアクションゲームである。タイトル画面の提灯に書かれた御用の文字を見て、捕り物がテーマのゲームだと思われた方もいるだろう。しかし、実際には全くその逆で、主人公である侍は何の罪を犯したのかは分からないが、多数の同心（江戸時代の警察官のようなもの）に追われる身である。プレイヤーはこの侍を操り、唯一の武器である刀を使って同心を倒していく。また、画面下と左右には捕り方がいて、刺又や鍵縄で侍の動きを止めようとする。さらには画面上部に忍者がいて、手裏剣によって侍の暗殺を試みるのである。

これほどの包囲網が形成されるのであるから、この侍は江戸幕府が威信をかけてでも捕まえなければいけない存在なのかもしれないが、とにかくプレイヤーは同心を斬り倒し、この場を切り抜けなくてはならない。画面上の全ての同心を斬ると、今度は与力（同心の上司）との一騎打ちになる。このザコ戦の後にボスとの戦いという展開は、後のアクションゲームに通ずるものだ。

基本的にこの繰り返しでゲームが進行していくのだが、理不尽なものが多かった当時のアーケードゲームの中で、本作は比較的難易度が低く、長く遊べることが人気にも繋がっていた。ただ、ゲームセンターの経営者側は1クレジットで長く遊ばれるのは収入の低下になるわけで、ここにアーケードゲームの限界と矛盾が存在しているのである。





侍がやられた場合の「ムネンアトヲタノム」は当時の子供達の胸に深く刻み込まれた。そのため現在でもネット上などで目にかかることがある。

DATA 侍

メーカー/セガ
発売日/1980年3月

※…AC版の発売日

定価/―円

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

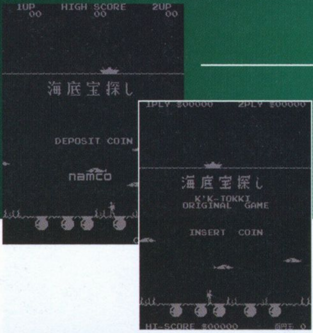
対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

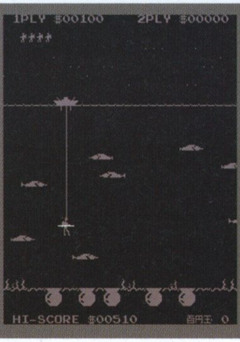
SSの『SEGA AGES メモリアルセレクションVOL.2』に収録されている。32ビット機であるだけに再現性もかなり高い。

ナムコ販売のゲームながら幻の存在と言われる

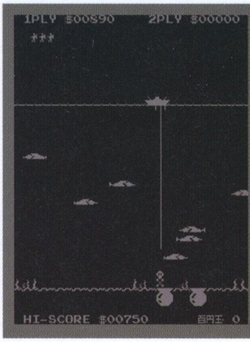
海底宝探し



ナムコ以外で制作され正式な商品となった



海底から宝を持ち帰るのが目的。下降はボタンで一時止められ、レバー左右で銛を投げて鮫を倒せる。上昇時もほぼ同じである。



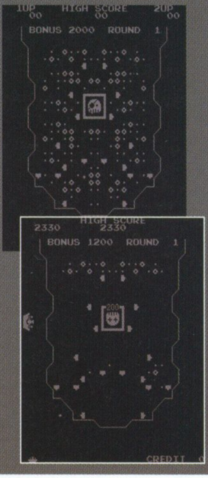
5個の壺には1つだけハズレがあり、その壺を選んだ場合は有無を言わさず即死となる。この理不尽極まりない仕様が当時も大不評であった。

アーケードゲーム専門誌である『ゲーメスト』が刊行されるまで、同ジャンルの情報は極めて限られた媒体でしか触れることができなかった。そんなアーケードゲームの情報飢餓状態において、ゲーマーの欲求に応えていたのが電波新聞社から発行されていた「マイコンBASICマガジン」（通称ベーマガ）である。同誌は基本的にパソコンのプログラムリストが誌面の大半を占めていたが、カラーページでは当時情報のほとんどなかったアーケードゲームの紹介や攻略に力がいれられていた。そして同社が86年と88年に刊行した『オールアバウトナムコ』は当時のゲーマーにとってバイブルと言っていい存在だったのである。

しかし、ナムコから発売されたゲームの中で、同誌に掲載されていないゲームが3種類存在する。その1つが本頁で紹介している『海底宝探し』で、これは『ジービー』にサブ基板を搭載することによって制作されたゲーム。制作したのは長野文化機器の子会社であるユニバーサル特機に所属していた吉岡一栄氏で、ページ右下に掲載している『SOS』も同氏が制作したと言われている。

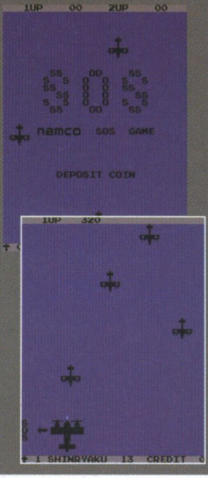
その後『海底宝探し』の人気が高かったため、ナムコが吉岡氏から制作許諾を得て、ナムコのゲームとして正式に発売されるに至った。そのため、同作にはユニバーサル特機版とナムコ版の2種類が存在している。そして、もう1つの『ナヴァロン』に関してであるが、これに対しては確固たる情報がなく、詳細は不明のままである。

ナヴァロン



『オールアバウトナムコ』に載っていないゲームその2。完成は『ジービー』よりも先と言われ、1978年にロケテストで稼働し、1980年に販売されたという記録があるが定かではない。固定画面式のSTGで自機は周囲を回るように移動し、障害物を破壊しながら中央のドクロを狙う。

SOS



『オールアバウトナムコ』に載っていないゲームその3。制作したのはユニバーサル特機という説とショウエイ作という説があるが定かではない。縦スクロールSTG（シューティングゲーム）で自機が馬鹿デカい。撃墜数に応じて女の子の脱衣が見られるというサービス付き。

DATA 海底宝探し

メーカー/ナムコ/ユニバーサル特機
発売日/1980年2月

定価/―円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

制作元が別会社であるためか、他のハードに移植されたことは一切なく、今後も家庭用ハードなどで遊べる期待は持てない。

OLD GAMERS HISTORY

オールドゲーマーズ ヒストリー

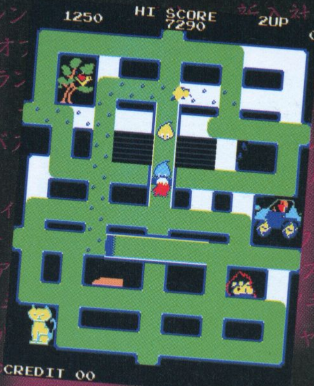


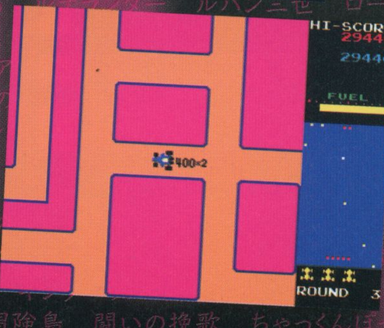




1981年

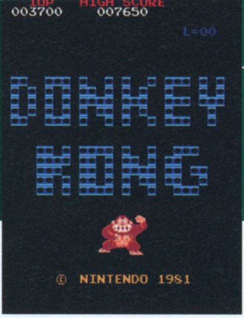






総　評

1981年はアクションゲーム界において最高のキャラクターであるマリオが生み出された年である。そのきっかけとなった『ドンキーコング』と前年発売されたゲームウオッチのヒットによって、任天堂は飛躍的な発展を遂げていく。そして、その2年後のファミリーコンピュータの発売以降、世界中のテレビゲーム業界は任天堂を中心に回っていくことになる。その家庭用ゲーム機としては、この年に発売されたエポック社のカセットビジョンにも注目したい。これによって日本の家庭用ゲーム機も第2世代へと突入し、さながら戦国時代の様相を呈していくのである。



凶暴ペットの暴走を食い止めろ!

ドンキーコング

当初の企画通りなら マリオは生まれなかった

時は1981年。ゲーム&ウオッチで大成功を収めながらも、アーケードゲームの分野では苦戦が続いていた任天堂は、現在もなお活躍し続ける同社の看板キャラクターを2つ生み出すことに成功した。それが本作のタイトル名でもある「ドンキーコング」と「マリオ」だ。

本作はドンキーコングにさらわれた恋人レディを、マリオが工事中のビルに救出に向かうという設定になっているが、当初はまだマリオに名前がなかったのは有名な話で、ジャンプマンなどの仮称で呼ばれていたりもした。また恋人のレディも同様であったが、アメリカではポリーンという名前がついており、シリーズのヒロインがピーチに変わってからも任天堂の作品にはちょこちょこと顔を出していた。ちなみにマリオとポリーンの名付け親はそのデザインを行った宮本茂氏ではなく、Nintendo of America（通称NOA）の社員であった。

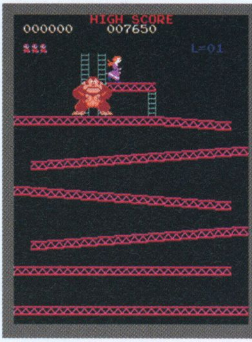
そしてドンキーコング。本作の設定では元はマリオのペットであり、マリオがポリーンと付き合って自分と遊んでくれなくなったことに腹を立てて人さらいの凶行に及んだとされている。勝手な想像だが、次作『ドンキーコングJR.』でマリオがムチでビシバシやっているのはコングへの再教育だったのか。

シリーズ作品

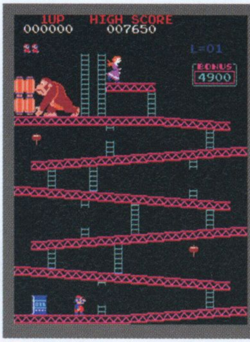
ドンキーコングJR.	AC･FC･etc.
ドンキーコング3	AC･FC･PC



ともあれ前記の設定の元にゲームは制作されたわけだが、実は『ドンキーコング』自体が企画段階では「ポパイ」を起用した作品であった。つまりその企画が通っていれば、いまマリオもコングもこの世には存在していなかったかもしれないのだ。そう考えると両キャラともとんでもない成り上がり伝説である。



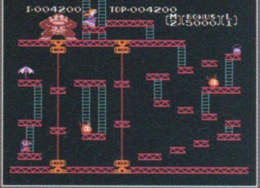
オープニング画面。作品の舞台は工事中のビルであり、マリオの恋人を元ペットであるドンキーコングがさらうという構図。



ゲームは固定画面で展開。ドンキーコングが投げる樽や敵をかわしながらポリーンが捕らわれているはしごを目指す。

移植版





アメリカでも爆発的にヒットしたので、Atariなどにも移植されている。日本ではやはりFC版だ。本体と同時に発売され人気を博した。ただAC版の2面は容量の関係で削除されている。

DATA ドンキーコング

メーカー/任天堂レジャーシステム
発売日/1981年8月

※…AC版の発売日

定価/―円

対応ハード

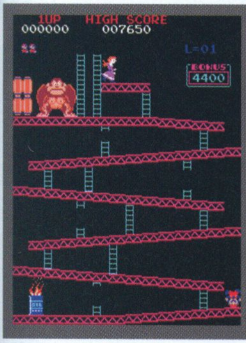
AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売

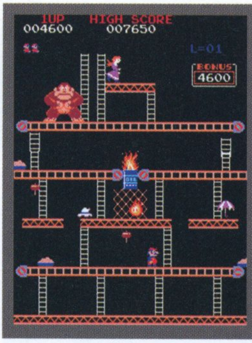
バーチャルコンソール	514円
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

バーチャルコンソールの配信はFC版。また、3DSではFC版のほかにアクションパズルゲームとしてリメイクされたGB版も配信されている。

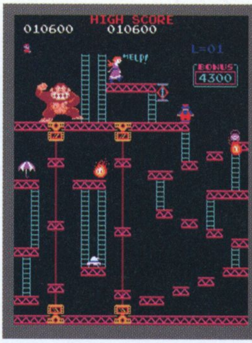
不良在庫処分から世界的ヒット作へ



果敢にワープに挑んだ結果、屍の山を築くなんてことも。なお、この技は基板によって封印されているものもあった。



ファミコン版ではカットされていた2面、通称コンベアー面。ここでは火の玉の動きに注意しながら進んでいくのがポイント。



3面は足場が狭く動くエレベーターもあるので、落下に注意。だが、難関はゴール前のバネ。タイミングを上手く見計らって突っ込むべし。

ポパイ、オリーブ、ブルートの三すくみを当てはめれば本作の原案が前記であったことは想像がつく。しかし、ゲームコンセプト以前に本作誕生の裏には、当時の任天堂の苦しい事情が大きく関係していた。

それはNOAが社運を賭けて全米展開しようとしたギャラクシアンタイプのシューティングゲーム『レーダースコープ』がコケてしまい、不良在庫(3000台の発注に対し2000台が在庫になっていた)を掃かすためにその基板を流用した別のゲームを制作する必要に迫られていたからである。結果的に『ドンキーコング』は大ヒットしたわけだが、マイナスからの一発逆転が稀に起こるのもこれまたゲーム業界の面白いところではある。

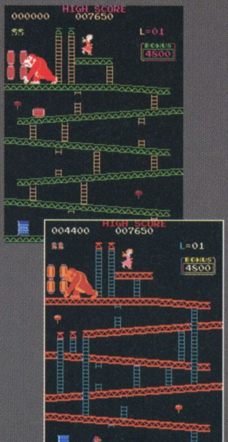
しかし、やぶれかぶれ、当てずっぽうの一作がヒットしたわけではなく本作にはきちんとヒットした要因がある。それは異なるステージで構成されたゲーム内容である。

いまではそんなことは当たり前のように思えるが、当時は『パックマン』などのヒット作がそうであったように、アーケードゲームの多くは基本的に同じ面を繰り返して難易度だけが上がっていくというものだった。それを本作は面を25…50m…といったようにビルの高さとして表示し、全4面のすべてで違うステージを遊べるという画期的な手法を用いたのである。当初はさらに画面のスクロールも計画にあったようだが、ハードの制約で断念したとはいえ、この一作で発案者の宮本茂の名が世界に轟くことになった。

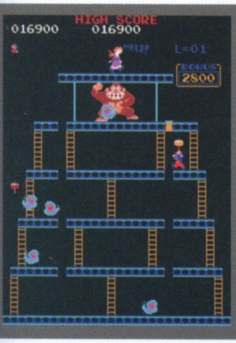
我々プレイヤー側の思い出としてはマリオのジャンプアクションはもちろんではあるが、裏技である1面のワープを話題に出さないわけにはいかない。一段目のはしごを登った先から場外にダイブするというこの裏技は非常に微細なコントロールを要し、失敗すれば当然1ミス。ムキになると1コイン失うことも珍しくなく、逆に「できる者」はちょっとしたヒーロー扱いであった。



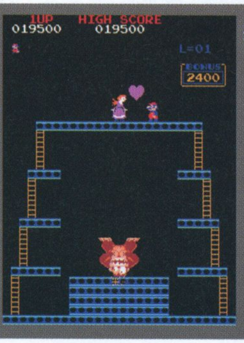
コピーゲーム



『クレイジーコング』は一応許諾品だが、その作品のデッドコピーも多数出回った。また、『クレイジー・クライマー』の基板を流用しているため、マリオがジャンプすると「ホヤッ」という不可解な声がした。



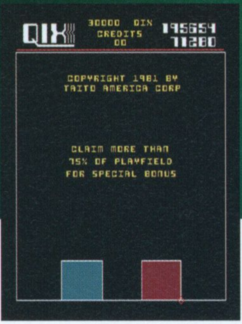
最終面はクリア条件が異なり、すべてのボルトをジャンプか歩きで通過してドンキーコングを落下させるのが目的となる。



鉄骨をバラしてコングを落下させたらエンディング。この後は残機が尽きるまでまた1面からの繰り返しとなる。

80年代の陣取りゲームといえばコレ!

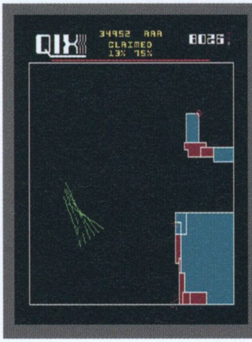
クイックス



シリーズ作品

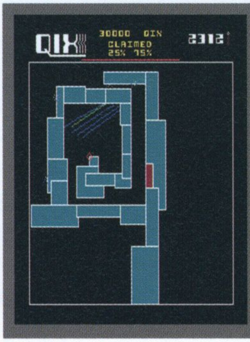
スーパークイックス	AC･PS2
ヴォルフィード	AC･MD･PCE･PS･PS2

脱衣系の定番ゲーだが元祖は脱がない



自機を操作して規定の%を埋めればステージクリア。ラインを引く際、強引すぎるとミスする確率が高くなるため、こまめなレバー捌きが必要とされる。

いわゆる陣取りゲームに属し、敵に触れないようフィールドにラインを引いて要求された占有率を埋めるとステージクリアという単純明快なルールがヒットに繋がった『クイックス』。単純な中にも欲張りすぎて一気に陣地を取りに行くと敵に接触するかもしれないというスリルと、敵の動きを見極めて狭い場所に追いやるテクニックなどがあり、気がつくとどっぷりハマっているゲームである。80年代からのアーケードゲームファンなら、きっと一度はこの作品をプレイしたことがあるはずだろう。もっとも、それはゲームセンターの奥に設置されている怪しげな雰囲気を醸し出しているお色気コーナーで遊んだ…という方が多いかもしれないが。



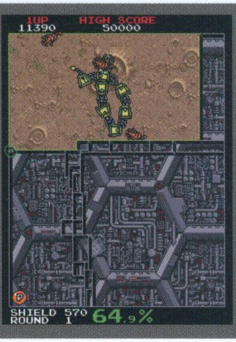
QIXを狭い場所に追い込むようにラインを引くと高い%でクリアが可能。また2つのQIXを分断すると得点倍率が上がる。

一時期『ギャルズパニック』(制作・販売はカネコ)シリーズを代表とする、背景に女性を起用してクリアするとムフフな画像が見られる、脱衣系の作品が猛威を振るったこともあり、そちらの印象が強く残っているのも事実だが、それらの作品はあくまで本作をアレンジした亜流ゲーム。その大もとはアメリカ生まれのこの『クイックス』なのである。

また、同様に根本的なシステムを残して非脱衣系に進化させた後継作品もあり、『ヴォルフィード』のような硬派な作品も制作されたほか、90年代からはゲームボーイをはじめコンシューマー機にも移植された。



本作はタイトーアメリカ制作のゲーム。はじめにアメリカ国内で売り出され、そのヒットを受けて日本でも販売されることになった。



基本のゲーム性を踏襲しながら前2作から大幅に進化したのが『ヴォルフィード』。こちらは多数の家庭用ゲーム機にも移植されている。



クリアすると女の子が脱衣する『ギャルズパニック』シリーズも有名。ちなみにこのシリーズはタイトーから正規ライセンスをきちんと取得している。

DATA クイックス

メーカー/タイトー
発売日/1981年11月

※…AC版の発売日

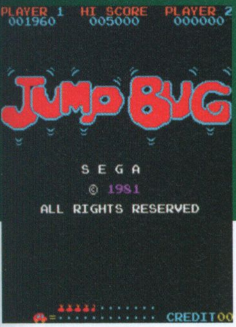
定価/―円

対応ハード

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	411円
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

PS版はSuperLiteシリーズとして発売され、PS2とPSPは『タイトーメモリーズ』に収録されている。GB版は3DSのバーチャルコンソールで配信中。

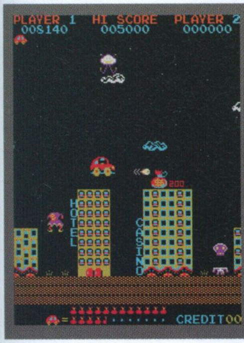


在りし日の駄菓子屋ゲームの定番

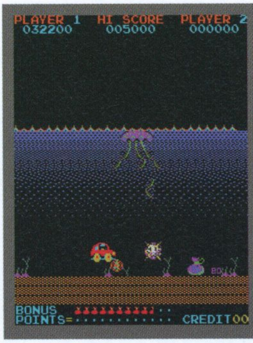
ジャンプバグ

ワーゲンの不思議な冒険への旅

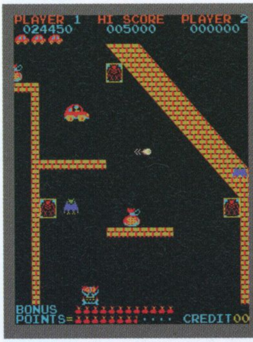
変化が多いステージはまさしく不思議な旅



自機は車でありながら常にジャンプをし続ける。また、単発ながら敵を貫通するショットを発射でき、これによって敵を倒すことが可能だ。



当時のゲームとしてはかなり難易度の低かった本作の中で、海ステージのみが格段に難しく、1周クリアのための最大の壁になっていた。



ピラミッドステージは上下にもスクロールする。このステージクリア後にはボーナス点が入り、自機がピラミッドを下るデモが入る。

その昔、駄菓子屋などの軒先においてあったオレンジ色のアップライト筐体。プレイ料金は10円～20円が主流で、高嶺の花であったゲームセンターと比べて安価に遊べることが可能であった。本作はこの手の駄菓子屋ゲーセンで多く稼働していたゲームであり、その低めの難易度と相まって子供達のテレビゲーム欲を満たしてくれる存在だったのである。

その副題から分かるとおり本作の自機はフォルクスワーゲンである。しかも、モデルチェンジした現在の形ではなく「カブトムシ」の相性で知られていた「タイプ1」が使われている。このワーゲンはゲーム中では車ながらにジャンプすることが可能で、空高く飛び上がることもできるのだが、あくまでジャンプするだけなので重力には逆らえない。この不思議な仕様が本作の肝で、何とも変わった操作感を体験できる。だからといって操作が複雑なわけではなく、ほんの数回プレイすればレバー1本でワーゲンを自在に動かせるようになる。また、この自機の操作感は何とも癖になる面白さがあり、落ち着きのない子供達にとって常にワーゲンを上下させる感覚はたまらないものであったに違いない。

また、本作は当時としてはかなり珍しい横スクロールのアクションゲームであるが、ステージ1のCITYからステージ2のPLAINへと舞台が移っていく様は、副題にふさわしいものであり、固定画面式が多かったアクションゲームの中で一際輝いていた。

本作を開発したのはアルファ電子（後のADK）と豊栄産業（後のバンプレスト）で、セガから発売されている。この権利関係の複雑さが原因なのか、ワーゲンの無断使用が原因なのかは分からないが、本作の移植状況は芳しくない。後生に残したい名作であるだけに残念である。



アメリカではジュークボックスなどで有名なRock-Ola社が販売元になっており、専用のアップライト筐体が存在していた（この筐体は恐らく日本では未発売）。

DATA ジャンプバグ ワーゲンの不思議な冒険への旅

メーカー／セガ／アルファ電子／豊栄産業
発売日／1981年12月

※…AC版の発売日

定価／―円

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

開発が2社、販売が別会社という関係上、権利関係が難しく今後の移植は望めない。過去にはバンダイのアルカディアとPC-98に移植されている。

ゲームミュージックの元祖的存在

ニューラリーX

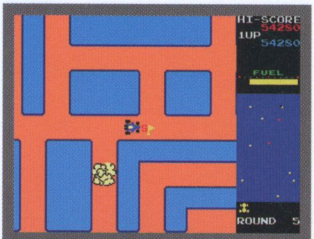


バージョンアップが名作を生んだ



敵車の追撃をかわしながら全てのチェックポイントを通過すれば（旗を取れば）ステージクリア。画面外の状況はレーダーマップで確認可能。

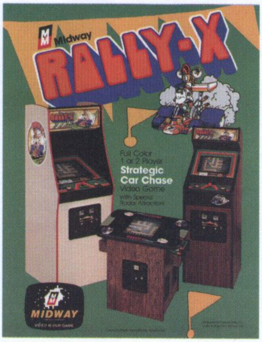
本来『ラリーX』というゲーム名は本頁右下に掲載されている作品のことなのだが、このオリジナル版は出回った期間が短く、その後『ニューラリーX』がヒットしたことによって、実質的に『ラリーX』と言えば『ニューラリーX』のことを指すのが一般的になっている。なぜこのような現象が発生したかと言えば、オリジナルの『ラリーX』は難易度が高すぎたうえに、非常に地味なゲームで、そのマイナーチェンジ版である『ニューラリーX』が欠点を解消した素晴らしいゲームだったからである。



スペシャルフラッグ（当時はスペシャルチェックポイント）は本作が初登場。以降のチェックポイント通過時のポイントが2倍になる効果を持っている。

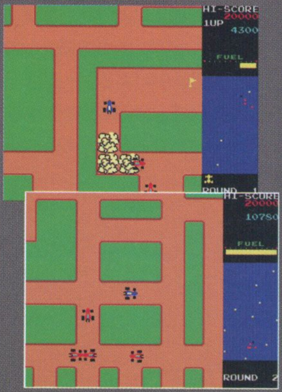
その変更点は当時のフライヤーによると7箇所存在する。1.難易度の低下、2.ラッキーチェックポイントの追加、3.画面をカラフルに、4.コースの改善、5.自車のモデルチェンジ、6.エクステンド（1UP）の回数が2回、7.BGMの改変、がその変更点である。その中でも難易度の低下は非常に大きなポイントで、敵車と岩の数が減り、コースの袋小路に抜け道ができたことで、初見では1面クリアすらままならなかったオリジナルとは明らかに異なる印象をプレイヤーに与えた。

そして、何と言っても本作のイメージを最も向上させたのはBGMの存在であろう。オリジナルにも一応BGMは存在していたのだが、それは音楽というより効果音といっていいもの。それに比べて本作のBGMはテンポが良く軽快であり、プレイヤーを愉快な気分にさせてくれる。本作以前はゲームミュージックという言葉すら存在していない時代であり、フライヤーにもゲーム音ではなくゲームミュージックと呼んで下さい、との記述がある。照明の落とされた暗い空間で効果音のみのゲームに興じる時代から、ノリノリのゲームミュージックにあわせてパステルカラーのゲームを楽しむ。ゆっくりとではあるが、時代は確実に変わってきていたのである。



アメリカではミッドウェイがライセンス生産しており、『パックマン』より期待されていたゲームであった。

ラリーX



1980年11月に発売されたオリジナル。3ヶ月後に難易度が調整されたニューバージョンが発売されたため、本家ながらマイナーなゲームになってしまった。

DATA ニューラリーX

メーカー/ナムコ
発売日/1981年2月

※…AC版の発売日

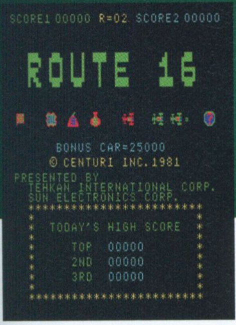
定価/—円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	823円
ゲームアーカイブス	823円
Xbox Live Arcade	515円

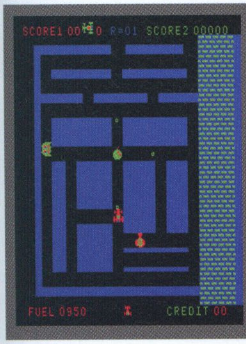
PSとPSPの『ナムコミュージアム』（配信中）に新旧2作共に収録されている。WiiとXbox360の配信を利用するのもいいだろう。



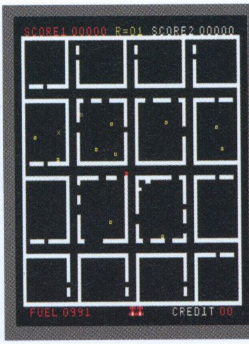
サン電子初期のヒット作

ルート16

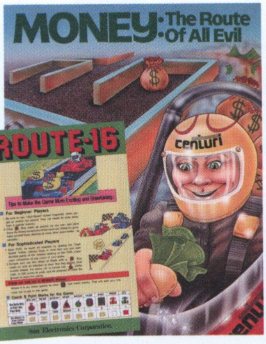
新しいエリアに入る時はドキドキ



ドル袋を全て回収すればステージクリア。自車は止まれないうえに迷路が複雑で操作が難しい。加速ボタンを押せば燃費が落ちるがスピードアップできる。



迷路型の部屋を抜けるとこの画面に移行する。ステージは16のエリアに分かれていて、それぞれが異なった形状の迷路になっている。

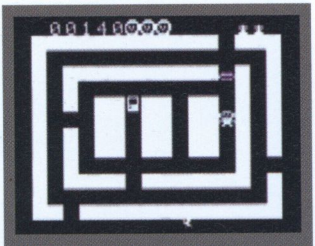


アメリカではサン電子が販売していたほか、Centuriという会社がライセンス生産していた。それにしてもプレイヤーの絵が怖い。

1981年あたりになると、ブロック崩しやインベーダーゲームによってテレビゲーム業界に参入してきた中小メーカーが、オリジナルのゲームを発売するようになってきた。ここで紹介する『ルート16』も、同様のルートをたどった会社であるサン電子が開発したゲームで、同社としては『スピークレスキュー』（音声合成を使用したしゃべるシューティングゲーム）と並ぶ初期のヒット作であり、比較的出回りも良かったように記憶している。

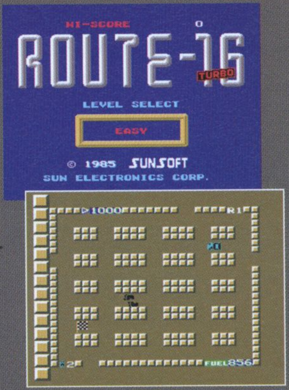
そのメイズ系のゲーム性は自機が車であるという点から『ラリーX』に似た印象を受けるが、恐らくはオリジナルなものだと思われる。ゲームの目的はステージ上に散らばった全てのドル袋を回収することだが、エリアが16に分かれているうえ、エリアをつなぐ通路にでると画面が切り替わるという点が新しい。このため、スクロールのない固定画面式ゲームでありながら、広大なフィールドを移動できるようになっているのだ。

これはハードや技術で劣っている部分が、アイデアによってカバーされているということで、またそれが他にはないゲーム性を生み出していることが素晴らしい。現在ではゲームのアイデアはほぼ枯渇していると思われているが、意外にハード面に不足があればそれを補うために新たなアイデアが沸いてくるのかもしれない。



バンダイのハード「アルカディア」で発売されていた『ドラえもん』は海外のアルカディア版『ルート16』のキャラを差し替えたものである。

ルート16ターボ



ややマイナーなAC版と比べてFC版は比較的メジャーな存在。見た目もかなりアレンジされた移植だが、オリジナルよりもこちらを支持するファンも多い。

DATA ルート16

メーカー/サン電子
発売日/1981年2月

※…AC版の発売日

定価/―円

対応ハード

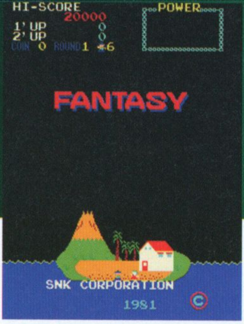
AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	617円
プロジェクト EGG	未配信

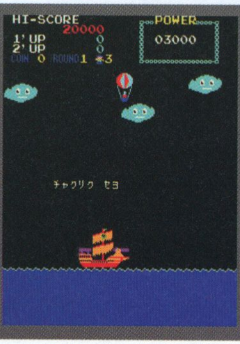
アレンジ移植であるFC版はPSにも移植されている。サン電子・テーカン（テクモ）・岐阜特機という3社が関わっており権利関係が複雑だと推測される。

8種類のゲームを1本に詰め込んだ

ファンタジー



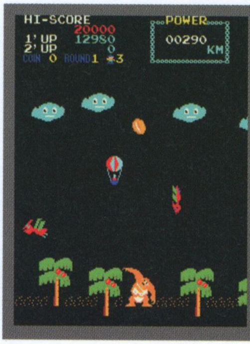
恋人がさらわれるのはアクションゲームの伝統



ステージ1は海賊船に気球で着陸する。ステージ8も同様のゲーム性。敵からの砲撃はあるがかわすのは簡単ですぐにクリアできてしまう。

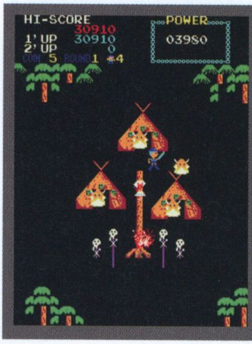
この時代のアクションゲームは固定画面式のものが多く、1種類のゲーム性しかもたないものが普通であったが、この『ファンタジー』は全8ステージ全てが異なった（実際には4種類のゲーム性のアレンジだが）ゲーム性を持つ、非常に風変わりなゲームである。本作を制作したのは新日本企画、後に社名をSNKへと改める会社だ。

ゲームがスタートすると主人公と彼女（シェリー）が映し出されるが、海賊の手によってシェリーはさらわれてしまう。このシェリーを助け出すのがプレイヤーの目的なのだが、シェリーは誘拐属性とでもいうべき存在であり、先の海賊をはじめ怪鳥、原住民などに次々とさらわれていくのである。そのため、主人公はシェリーを追いかけて様々なフィールドを冒険することになる。

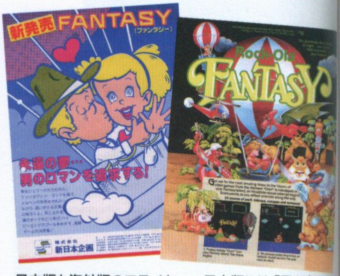


ステージ3はシェリーを追いかけて気球で3000キロを移動する。ステージ5と7が同様のゲーム性。単調ながらかなり長いステージだ。

また、その変化はフィールドにとどまらず、怪鳥をかわしながら気球で3000キロ飛行する、怪鳥の巣がある巨木の上まで登る、原住民を倒して火あぶりにされそうになっているシェリーを救う、などゲーム性にもおよんでいる。これらの異なったゲーム性を4方向レバー1本で操作するのであるから、かなり無茶な部分がでてくるのも致し方ないところ。



ステージ6は原住民を倒しシェリーを救い出す。ステージ2も同様のゲーム性。剣は横向きに移動すると自動的に振り回し敵を倒せる。



日本版と海外版のフライヤー。日本版には「男と女の永遠のテーマをとりあげ、ハッピーエンドのゴールをめざす、追跡ゲームの決定版!」とある。また、どちらもシェリーは金髪美女という設定のようだ。

その無茶は1つ1つのゲーム性の薄さという形でゲームに弊害をもたらしており、例えばステージ1などはほんの数秒でクリアできてしまう。そのため、1回のゲームで色々と楽しみたいというプレイヤーにはうってつけだが、1つの優れたゲーム性を追求した作品にはトータルではかなわなかった。



8ステージをクリアしシェリーを助け出せばハッピーエンド。しかし、周回ゲームのためシェリーは再びさらわれ、ステージ1が始まるのであった。

DATA ファンタジー

メーカー/新日本企画
発売日/1981年10月

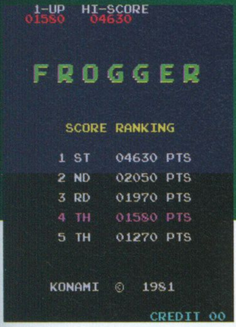
定価/──円

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクトEGG	未配信

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

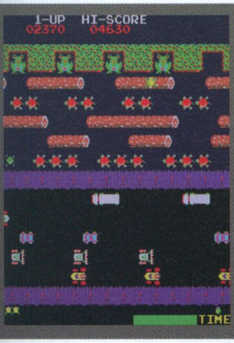
現在に至るまで移植が実現したことはない。やはり、原住民が女性をさらって火あぶりにする…というくだりが問題になるのだろう。



シンプルな操作系ながら長年愛されるゲーム

フロッガー

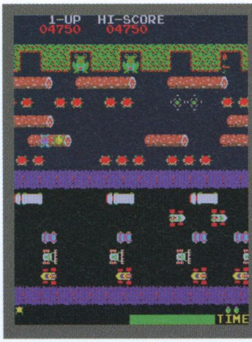
コナミ黎明期のヒットゲーム



車の走る道路を横切り、漂流物の上を渡りながらカエルを巣に送り届ける。計5匹のカエルが巣に戻ればステージクリアだ。

1981年はコナミがテレビゲームメーカーとして大きく飛躍した年であり、横スクロールシューティングの『スクランブル』と本作『フロッガー』のヒットによって、国内のみならず海外にまでその名を知られるようになっていったのである。

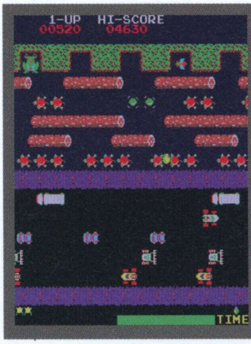
コナミは上月（こうづき）、仲真、宮迫の3氏によって創業された会社で3人の頭文字から社名が名付けられた。初めコナミはレジャックというメーカーの下請けという立場でエレメカの名機『ピカデリーサーカス』などを制作していた。その後ブロック崩しやインベーダーゲーム（『スペースインベーダー』の亜流ゲームの総称）を制作し、テレビゲーム業界に参入する。そして79年にはその親会社が破綻寸前であったレジャックを買収し子会社化する。これによってコナミは下請け会社から独立したメーカーになったのである。



時折現れる雌カエルを巣に運べばボーナス点が入る。また巣にハエがいる時に入った場合もボーナス点が入るようになっている。

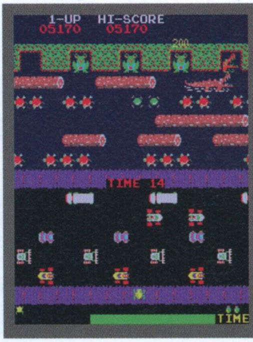


アメリカでは日本以上に人気の高いゲームで実に多くのハードに移植されている。



亀の中には定期的に水に沈むものがいて、この背中に乗っていた場合もミスになる。本作のカエルはなぜかカナヅチという設定なのだ。

そして、それまでのライセンス品の製造からオリジナルのゲーム開発へと発展を遂げ、先にも述べたとおりこの1981年にヒット作を排出するに至った。しかし、この時代のヒット作にはつきもののコピーゲームに悩まされたコナミはあるトラブルに巻き込まれる。そこでコナミは本作の製造・販売をセガに任せることにしたのである。そのため、本作はセガのゲームだと誤解されることもある。確かにそれは間違いではないのだが、開発したのはあくまでコナミである。また、コナミは現在では版権に厳しい会社として知られているが、本作には様々なアニメのBGMが使用されているのが面白い点である。



ワニは背中に乗ることが可能だが、巣の中に現れた時に接触するとミスになる。そのほかにもヘビやカワウソなどへの接触もミスになる。

DATA フロッガー

メーカー/コナミ
発売日/1981年8月

※…AC版の発売日

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

定価/──円

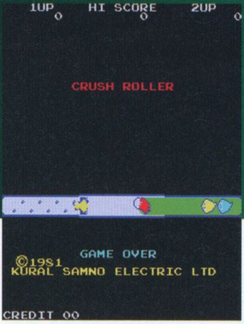
ダウンロード販売

Wiiウェア	514円
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	515円

ほとんどがアレンジ移植もしくはリメイク作である。オリジナルにはアニメの楽曲などが使用されているため、完全移植は難しい。

2匹の連係でプレイヤーを追いつめる

クラッシュローラー



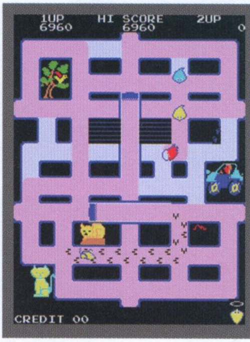
スタート時の音楽が実に印象的



画面内の迷路を全て塗りつぶせばクリアという単純なルール。敵は2匹しかいなく一見すると簡単に見えるのだが、実際の難易度は高めである。



2つあるローラーで敵をつぶすことが可能。何度でも使用できるが、敵がローラーから逃げるようになり、高得点獲得のためにはシビアなタイミングが必要。



時折背景の絵から動物が飛び出し、塗りつぶした場所にまで足跡を残す。邪魔な存在ではあるが動物に接触すればボーナス点が入る。

『クラッシュローラー』は見た目から分かるとおり、『パックマン』に影響されて作られたドットイートタイプのゲームである。ただし、他の亜流ゲームと異なり、独自の工夫も多く見られかなり楽しめる作品になっている。その1つは自機が刷毛のようなもので、ドットを消すのではなく迷路を塗りつぶしていく点である。これは見た目にも色鮮やかであり、他のほとんどの亜流ゲームが黒い迷路にドットという形であったことと一線を画している。

また、画面上に2つ設置されたローラーで敵を潰すことができるのだが、これには使用回数などの制限はない。ただし、何度も敵をつぶすと得点は上がっていくが、敵がローラーを避けるようになるため、無限に敵を潰し続けるのは困難である（理論上は可能）。この何度も使えるローラーというアイデアはなかなかのもので、子供心に『パックマン』よりお得だという印象を持ったことを覚えている。

しかし、このローラーの存在のためか、本作の敵は異常なまでに執拗な追跡と挟み撃ちを得意とする。たった2匹の敵キャラに何度も痛い目にあわされると、さすがに辟易としたものであるが、マイナーチェンジVer.の『コロスケローラー』ではこの部分がかなり改善されている。

本作を製作したのはアルファ電子（後のADK）とクラール電子である。前者は後に『ワールドヒーローズ』などネオジオのゲームで有名になるが、クラール電子に関しては情報が少ない。アルファ電子と非常に親しい会社であったことは間違いないのだが、あまり詳しいことは分かっていないようである。ただ、マニアの間では著作権無視の迷作である『ドラちゃん』を製作したメーカーとして強く印象に残っているのである。

コロスケローラー



同年に発売されたマイナーチェンジ版。自機がイカになっているのが特徴的だが、ボタンで緊急脱出ができたり、敵の追跡が緩やかになるなど難易度が下げられていることが最も大きな変更点だ。

DATA クラッシュローラー

メーカー/アルファ電子/クラール電子
発売日/1981年10月

※…AC版の発売日

定価/ー円

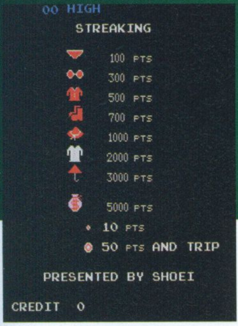
対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

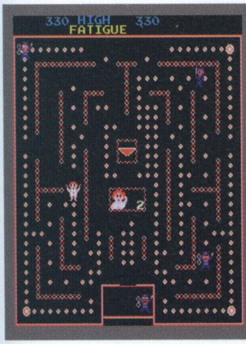
過去に1度ネオジオポケットでリメイク作が発売されたのみである。恐らく現在はSNKプレイモアが権利を持っていると思われる。



撤退前のヤケクソ的に発売された奇ゲー

ストリーキング

コピーヤーの手による準オリジナルゲーム



全裸の女性が迷路上のフードを食べていくという不可解なコンセプト。一応、『パックマン』の亜流ゲームの一種ということになるのだろうか。

あまりに数多く製作された『パックマン』の亜流ゲームの中でも本作ほど奇抜なものは存在しない。何しろゲームの主人公が裸の女性であり、目的がドットを消しながら警官から逃げ回るというものなのだ。どうしてこのような奇天烈な企画が通ったのかは分からないが、当時製作元であるショウエイがやばい状況であったことは間違いがなく、本作発売直後にテレビゲーム事業から撤退している。

とにかく制作者がやけくそであったということは様々な部分から伝わってきており、海外版のフライヤーに載っているComical Game No.1というキャッチも何か悪い冗談のようである。また、ストリーキングのゲームでありながら徐々に服を着ていくというのもおかしなもので、フードを食べないと空腹度が上がりミスになってしまうというルールと相まって脱力感の源になっている。ただし、実際にプレイしてみると操作性は悪く、『パックマン』に存在した逆転性がないため非常に単調に感じる。

ちなみにショウエイという会社はかなりアレな会社であり、「それは『ポン』から始まった」（赤木真澄著）の『ヘッドオン』のページにおいて、「それまで片端から他社のヒット作を無断コピーすることで知られた、東京・府中のショウエイ」と記されている。また、実際にユニバーサルの『ギャラクシーウォーズ』のコピー問題で同社から訴えられており、そのほかには有名なコピーゲームである『クレイジーコング』を販売していたファルコンも元ショウエイの社員が創業した会社である。



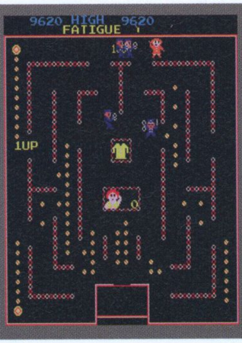
定期的に画面上部に出現する衣服はボーナス点の役割になっているが、無理に取らなくても問題なくゲームは進行する。



本作が海外で発売されていたこと自体が驚きである。名目上はストリーキングの女性に服を着させることが目的のゲームということになっているようだ。



靴を取ると自機の動きが速くなるが、同時に警官も速くなり空腹度が増えるのも早くなる。要はゲーム全体のスピードアップということだ。



帽子を取ると画面上のドットの色が黄色に変わる。だからといってゲームに変化があるわけではなく、ただの演出であるようだ。

DATA **ストリーキング**

メーカー/ショウエイ
発売日/1981年10月

定価/—円

対応ハード

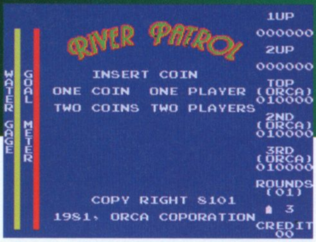
AC アーケード | PC パソコン | FC ファミリーコンピュータ | SFC スーパーファミコン | MD メガドライブ | PCE PCエンジン | 64 NINTENDO64 | PS プレイステーション | SS セガサターン | GC ゲームキューブ | PS2 プレイステーション2 | DC ドリームキャスト | Xbox エックスボックス | GB ゲームボーイ | GBA ゲームボーイアドバンス | DS ニンテンドーDS | PSP プレイステーション・ポータブル | etc. その他のハード

ダウンロード販売	
Wiiウェア	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクトEGG	未配信

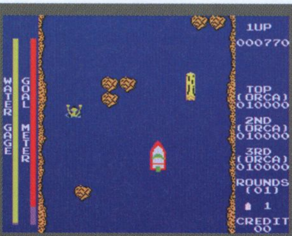
これまでも、そしてこれからも本作が移植されることはあり得ないだろう。そもそも版権をどこが所有しているのかすら不明である。

穴の開いたボートで溺れた人々を救助する

リバーパトロール



独特の操作感は癖になる面白さ



川をボートで遡上しながら流されてくる人を救助する。人命救助は絶対条件ではなく、WATER GAGEが0になるまでにゴールすればクリアだ。

『リバーパトロール』は一般にはあまり馴染みのないメーカーであるオルカが開発した縦スクロールのアクションゲーム。プレイヤーの目的は溺れた人の救助なのであるが、なぜか肝心の船に穴が開いており時間と共に浸水していく。要はこの浸水状況がゲーム内での制限時間の役割になっているのだが、もう少しスマートなアイデアはなかったのだろうか。

また、ゲームの舞台は川であり、ボートは上流へ向かって進んでいくため、エンジンを切ると（ボタンを離すと）船はゆっくりと後退していく。この



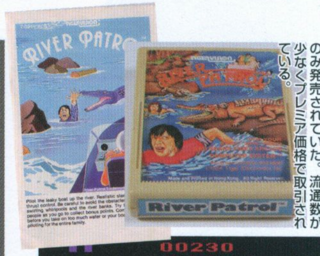
ステージが進むにつれ川幅が狭くなり難易度がアップする。ボートのスピード感よりも細かな操作で難所をくぐり抜ける達成感が売りのゲームだ。

推進と後退という動作が本作の面白い部分であり、慣れてくればかなり微妙な操作も可能である。せっかくゲームのアイデアが素晴らしくても、操作性が悪くては全てがぶち壊しになってしまうことも多い。そういった意味では本作の操作性の良さは特筆できるものである。

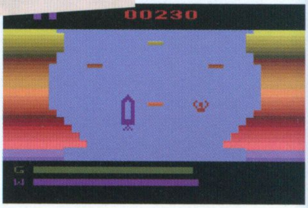
オルカは1983年の『バスター』を最後に倒産してしまうが、同社の社員



コピーゲームの『シルバーランド』。自機はボートからスキーヤーに変わっており、人命救助の代わりにウサギを捕まえることが目的になっている。

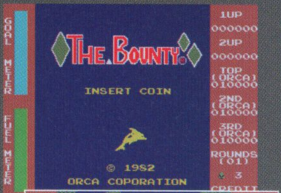


ATARI2600版は海外でのみ発売されていた。流通数が少なくプレミア価格で取引されている。



によって東亜プランが設立されることになる。その東亜プランも1994年に倒産することになるのだが、その社員によってケイブが作られ、アーケードゲームにおける彼らの脈流は続いていった。しかし、2013年に遂にケイブもアーケードゲームから撤退。ゲームセンターと共に育ってきた世代として、これは非常に哀しいことである。

ザ・バウンティ





1982年5月に発売された続編的存在。自機から3Wayショットを発射できるようになり、砲台やヘリコプターなどを破壊できる。出回りは悪くかなりマイナーなゲーム。

DATA リバーパトロール

メーカー/オルカ
発売日/1981年7月

定価/—円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

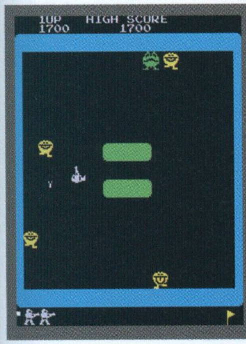
過去にPC-8001に『リバーレスキュー』というタイトルで移植されている。この移植を手がけたのは高校生時代の中村光一氏である。



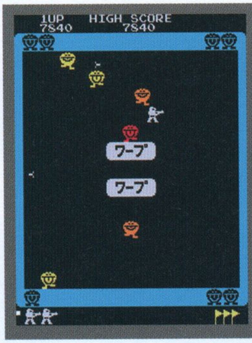
2種類の攻撃方法とワールドで敵を退治する

ワープ&ワープ

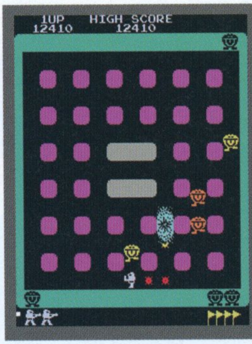
ナムコの作品とは思えないほどの地味さ



スペースワールドではリニアガンを撃って敵を倒していく。同色のザコ（ベロベロ）を連続で3匹倒すと、得点の高いベムが出現する。



中央に「ワープ」の文字が表示された時に入れば別ワールドへワープできる。表示はしばらくすると消えるので、ワープせずに居残っても構わない。



メイズワールドでは時限爆弾を使って敵を倒す。時限爆弾はボタンを押す長さで爆発までの時間を調節可能だ。

ナムコのゲームと言えばハイレベルなグラフィックにセンスの良いデザイン、キャラクター性の高さなど様々な褒め言葉が浮かぶ。しかし、この『ワープ&ワープ』は一見すると非常に地味であり、同年代のゲームと比べても実に古くさい印象を受けるゲームである。そもそもこの時代にキャラが単色というのは逆に珍しいくらいで、これは推測だが、本作は古い基板を流用して作られたゲームではないだろうか。かつて『ジービー』にサブ基板をつけることで『海底宝探し』が作られた例があるだけに、その可能性は決して低くはないだろう。

本作は一定時間で表示されるワープゾーンに入ることによって、2種類のワールドを行き来できることが特徴。ワールドによって敵への攻撃方法が変わるため、1つのゲームで2種類のゲーム性が楽しめるというわけだ。しかし、ゲームとしてはスペースワールドの方が簡単であり、リスクを負ってまでメイズワールドへ行く意味は薄いのであるが。

本作はオリジナルよりもFCのリメイク版の方が有名。当時はゲームのCMも多かったが、『ワープマン』のCMは非常に印象深い。また、同時期に発売された『ドルアーガの塔』に比べ『ワープマン』は地味な存在で、400円安い定価が哀愁を誘った。



ナムコットの第8弾として発売されたFC版。1ヶ月後に発売された『ドルアーガの塔』に比べて、非常に地味な印象のゲームであった。

ワープマン





1985年7月にFC用に発売されたリメイク作。グラフィックは大幅に向上しており、障害物や迷路の形状など変更点も多いが、ゲーム性は『ワープ&ワープ』そのものである。

DATA ワープ&ワープ

メーカー/ナムコ
発売日/1981年7月

※…AC版の発売日

定価/—円

対応ハード

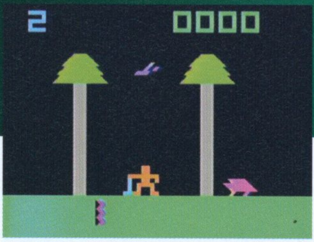
AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

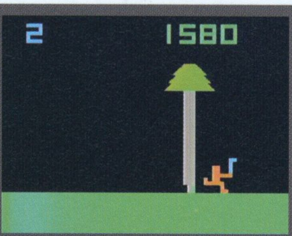
FC版はリメイク作の『ワープマン』。『ナムコミュージアム』に収録されていないため、あまり気軽に遊べるタイトルではなくなっている。

ファミコン前夜の子供達が最も熱中したゲーム

きこりの与作



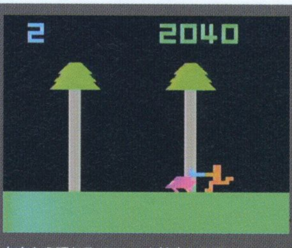
ユニークなゲーム性が子供達の心を捉えた



木に左右両側からオノを7回当てれば切り倒すことが可能。2本の木を切ればステージクリアとなり、難易度が上がった次ステージが始まる。

1983年に発売されて以来、爆発的な普及率で世界の家庭用ハードのスタンダードとなったファミリーコンピュータ。しかし、そのわずか2年前には、エポック社から発売されたカセットビジョンが、家庭用ゲーム機市場の7割をも占めていたのである（とは言えその総売上台数は40万台ほどであるが）。このカセットビジョンのヒットによる下地ができていなければ、ファミコンはそこまで急速に普及しなかったかもしれない。

そんなカセットビジョンのゲームの中でダントツの人気を誇っていたのが、



左右から現れるイノシシと地中から現れるヘビはオノで倒すか、ジャンプで避けられる。木くずや鳥の糞にあたると一定時間行動不能になる。

この『きこりの与作』である（売り上げ本数は『ギャラクシアン』の方が上だが）。そのオリジナルは1979年に新日本企画（SNK）から発売された『与作』なのだが、こちらは出回りが悪くその存在を知らない人も多いだろう。そのため、現在でも与作のゲームといえば、ほぼ本作のことを指すと思っていい。

主人公の与作はきこりであり、プレイヤーの目的は画面上の2本の木を切り倒すことである。しかし、空からは鳥が、地中からはヘビが、左右からはイノシシが現れ与作の邪魔をする。これに対し与作は仕事道具兼武器であるオノと、類い希なる跳躍力で対抗するのだ。しかし、善戦やむなくイノシシやヘビに触れてしまうと、あわれ与作は天に召されてしまうのである。

本作の発売当時、カセットビジョン



本作の元ネタとなった『与作』は1979年に新日本企画から発売されたアーケードゲーム。ゲーム性はほぼ同じだ。

のメインターゲットは小学生であり、大人が遊ぶことを意識したゲームは少なかった。『ゴルフ』や『麻雀』で早いうちから大人をも取り込んでいったファミコンとはここに大きな差がある。そしてそれがハードの寿命という差になって現れているのだ。



イノシシやヘビにやられると「運命」「葬送行進曲」の短いフレーズが流れ、与作が天に召される。こういった演出も人気の1つであった。

DATA きこりの与作

メーカー/エポック社
発売日/1981年7月

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

定価/4980円

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクトEGG	未配信

カセットビジョン本体と本作ともに入手は可能だが高価である。iアプリ用の『木こり』で本作とアレンジ版を遊ぶことができる。

カセットビジョン



エポック社から1981年7月に発売された第2世代ハード。本体にCPUを搭載しないという大胆な設計で低価格を実現。FC発売前までの日本のゲーム機市場における主流であった。



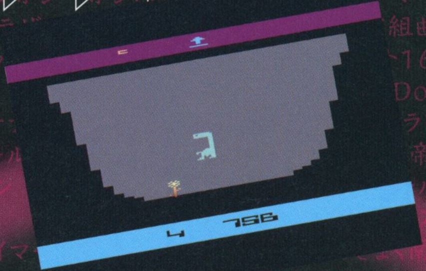


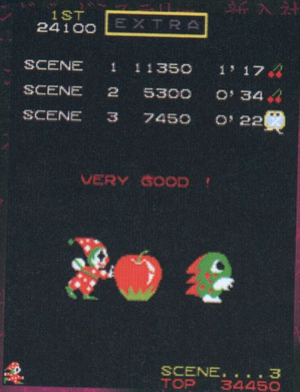
OLD GAMERS HISTORY

オールドゲーマーズヒストリー



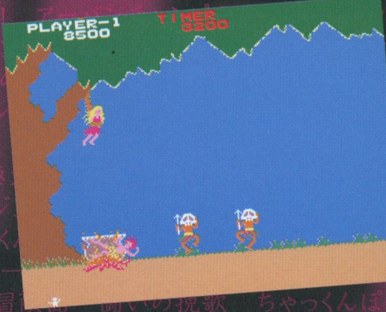
1982年

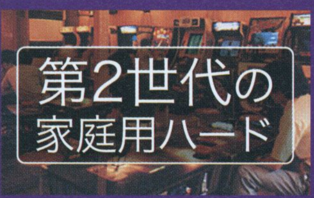




総　評

1982年には前年に発売されて大ヒットとなったカセットビジョンの影響を受けて、多数の家庭用ハードが発売された。しかし、そのいずれもがゲーム機としては価格が高すぎたため、カセットビジョンの牙城を崩すことはできなかった。また、この年のアーケードゲームの分野では、それほど大きなヒットゲームは生まれていない。2年前の『パックマン』、前年の『ドンキーコング』の影響が色濃く残っており、そこから脱却できないでいるメーカーも多かった。実際、ナムコはこの年に3本のゲームしか発売していないのだが、それは翌年の大攻勢に向けての沈黙であったのかもしれない。





第2世代の家庭用ハード

家庭用ゲームは普及したが新たな問題も出てきた



フェアチャイルドセミコンダクターのチャンネルF

ROMカセットにより多くのゲームに対応できるようになった第2世代ハードの先駆け。日本では128000円というとんでもない値段で発売されている。

海外の第2世代ハード



ATARI2600
アタリ社

第2世代ハードの覇者

アメリカで圧倒的な普及率を誇った怪物ハード。しかし、ソフトの粗製濫造が原因となりアタリショックを招く原因にもなってしまった。

Odyssey²
マグナボックス社

ODYSSEYの後継機だがやはりアタリ社の勢いにはかなわなかった。

Intellivision
マテル社

日本にも輸入されバンダイから発売されていた。ビートたけしのCMを覚えている方も多いだろう。

家庭用ハードの第2世代の特徴とはカセットの入れ替えなどで、数多くのゲームをプレイできることにある。しかし、それはODYSSEYですでに実現していたのであるが、ここでは深く追求しないでおく。

初の第2世代ハードと言われているのが、上写真の「チャンネルF」である。その発売日は1976年11月のことであり、まだ多くのハードが第1世代の仕様であった時代に発売されている。そして翌年にアーケードゲームの雄アタリからATARI2600が発売され、そのソフト供給能力の高さから全米を席巻することになる。これ以降、各世代のハードには勝者とも言える独占的シェアを誇るハードが誕生することになる（最近ではそうも言えなくなってきている）。ATARI2600は日本においては初め「カセットTVゲーム」の名でエポック社から発売されている。しかし、57300円という定価の高さから普及にはほど遠い売り上げに終わっている。その後ATARI2800として24800円で発売されたが、同年にはファミコンが発売されており、惨敗といっていい様相であった。また、この時期になるとテレビゲーム業界に与える日本のメーカーの影響力は大きく、ATARI2600の成功は『スペースインベーダー』の移植に端を発している。

日本国内では1981年に発売された「カセットビジョン」が市場を制し、エポック社と任天堂のシェア争いは決着がついたかに見えた。本体価格13500円（実際は本体12000円にACアダプタが1500円）という大胆な定価を実現したカセットビジョンは、『きこりの与作』『ギャラクシアン』といったキラーソフトの存在もあり、それまで日本国内で発売されたテレビゲーム機を圧倒的に上回る40万台を売り上げた。

しかし、翌年に発売された『パクパクモンスター』で早くもコントローラーの問題が露呈され、限界を見せていた。そして第3世代のハードが発売されると、その性能差から瞬く間に駆逐され、ファミコンの後塵を拝することになるのであった。

Vectrex



ベクタースキャン方式を採用したモニター一体型のゲーム機

日本では高速船の名でバンダイから発売されていた

モニター一体型にアナログスティック採用と、当時の家庭用ゲーム機の中で他とは一線を画した存在。54800円と高価すぎたことが災いし、ファミコンに敗れ市場から消えていった。

日本の第2世代ハード



ビデオカセッティ・ロック
タカトク

日本初のカセット交換式ゲーム機

時代の先をいく先進的なハードであったがソフトに恵まれず、ブロック崩し専用ハードに負けることになってしまった。



カセットビジョン
エポック社

日本の第2世代ハードの雄

ファミコン以前に日本で最も売れたハード。しかし、その天下は2年しか続かず、エポック社と任天堂の争いは次の世代で完全に決着がついた。

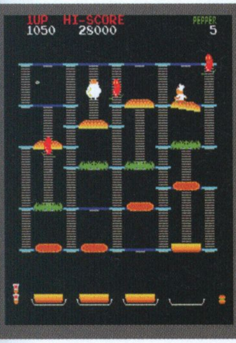
上記の純粋な国産ハード以外にインテレビジョンやATARI2800など海外版のハードが輸入され日本国内で販売されていた



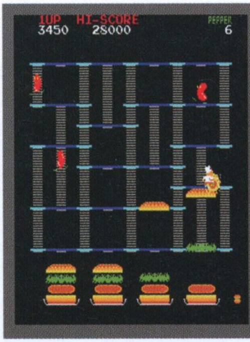
シュールな世界観が癖になる

バーガータイム

操作性はイマイチだが 癖になる面白さ



ハンバーガーの具材を足で踏みつけて下に落とし、完成させるのが目的。ソーセージや目玉焼きは敵として主人公を追いかけ回す存在だ。

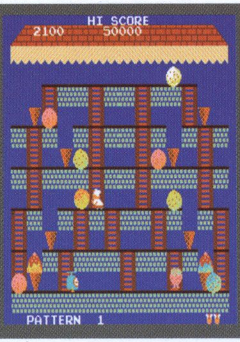


使用回数制限ありのコショウを振りかければ敵をすり抜けられる。また、敵を具材ごと落とす、落とした具材で敵をつぶすなどのテクニックがある。

巨大な食品製造工場でコックが足で具材を落としてハンバーガーを完成させる、という奇想天外なアイデアの本作は、当初『ハンバーガー』というタイトルで発売されていた。しかし、アメリカでの販売の際に、商標問題を避けるため『バーガータイム』と名を変え、以降はこの名前が正式名称になっている。

また、本作は当初「デコカセットシステム」（DCシステム）で発売されていた。このシステムはデータイースト（デコ）が開発したもので、筐体の基板を入れ替えるのではなく、カセットとセキュリティ回路の入れ替えだけで、ゲームの交換が可能になっている。そのため、数十万円することが普通であったゲームの交換が、わずか数万円で済むという利点がある。起動に時間がかかる、テープの耐久性が低いなどの欠点も存在したが、日本では比較的普及したシステムであった。

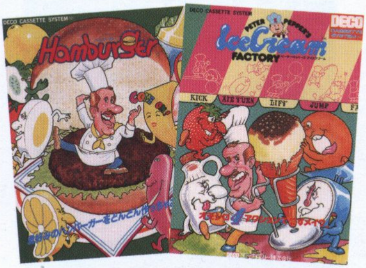
そして、本作にはこのDCシステム版のほか、通常の基板タイプのもの、ミッドウェーから発売された海外版、海賊版など様々なバージョンが存在するが、ゲーム性に違いはない。また、ナムコから発売されたFC版のことを覚えている方も多いだろう。そのほかに主人公が同じピーターペッパー氏である『ピーターペッパーズ アイスクリームファクトリー』や、アクション性が増した『スーパーバーガータイム』といった続編も存在するが、本作ほどのヒットには至らなかった。



本作と同コンセプトの『ピーターペッパーズ アイスクリームファクトリー』。難易度が高すぎることもあって出回りはかなり悪かった。

シリーズ作品

ピーターペッパーズ アイスクリームファクトリー	AC
スーパーバーガータイム	AC



『バーガータイム』と『ピーターペッパーズ～』のフライヤー。どちらもデコカセットシステム用に発売され、主人公のピーターペッパー氏は非常にステレオタイプの白人として描かれている。



正統的な続編である『スーパーバーガータイム』。全体的に派手にはなったが、前作の持つストイックなゲーム性が失われてしまった。

DATA バーガータイム

メーカー/データイースト
発売日/1982年8月※

定価/ー円

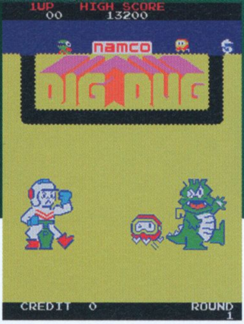
ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	514円
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

対応ハード

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

バーチャルコンソール（VC）の配信はFC版。そのほかに3DSのVCでリメイク作の『バーガータイムデラックス』が配信されている（411円）。

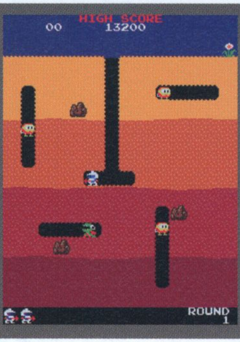
※…AC版の発売日



掘って膨らませる戦略的穴掘りゲーム

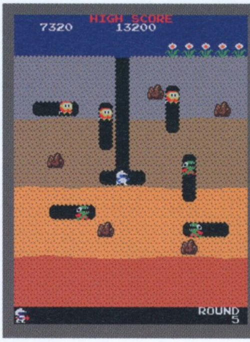
ディグダグ

80年代のナムコを支えた名作のひとつ



主人公の名は当時「ディグダグ」と呼ばれていたが、近年では派生作品の登場で「ホリ・タイゾウ」という設定も新たに追加されている。

『パックマン』や『ギャラガ』などのヒットが続く中、ナムコは82年に『ディグダグ』を発売。ゲーム内容は前記の『パックマン』同様に縦型の固定画面で展開するものであったが、銛で突いた敵を膨らませて倒すというユニークな遊び方を採用し、愛らしいキャラクターデザインも手伝い、ゲームセンターや駄菓子屋では順番待ちも珍しくないほどの大ヒットとなった。アーケード版リリースから約3年後には、他のナムコ製人気作品同様にファミコンにも移植され、画面の比率など元祖と異なる点はあったものの、基本的には忠実な移植でこちらも多くのユーザーに親しまれた。



ラウンドを進めていくと画面上部に花が咲くのが特徴で、赤い大きな花を咲かせているプレイヤーは強者の証であった。

ゲーム自体は敵を全滅させるか、残り1匹になった敵が逃亡すればラウンドクリアとなるわかりやすいものであるが、高スコアを叩き出すには地中に配置されている岩を2個落としてベジタブルターゲットを取るなど、様々なテクニックを駆使する必要があった。高得点を狙う上で、敵を寄せ付けて岩で一掃するという方法もあるが、ラウンドが進むとベジタブルの得点は無視できないものとなるのである。

また、スコアを競い合うのと同時に腕自慢は1コインでどれだけ生存していられるかを見せつけた。ちなみにアーケード版は255面が1コインで遊べる限界であったが、当時は筐体を長時間占拠し、ギャラリーを従えてプレイを続ける猛者がゴロゴロしていたものである。

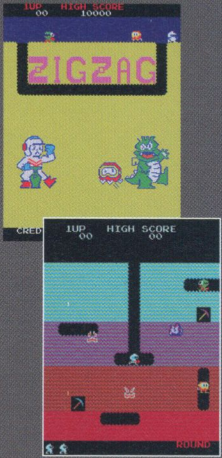
なお、本作には続編もあり『ディグダグII』というタイトルも存在する。こちらはファミコン版の方がボリュームが多い仕様となっており、アーケード版は粘りプレイを考慮してか、ラウンドは全36の構成となっている。

シリーズ作品

ディグダグII	AC・FC・PSP・DS・etc.
ディグダグ ディギング ストライク	DS



人気タイトルの宿命



なんでもありの時代。大ヒットすればやはりデッドコピーが横行するわけで、『ジグザグ』などというまがい物も登場した。さらに写真下は『ニュージグザグ』なる海賊版で、ツルハシでスピードアップする要素まで加えられている。

DATA ディグダグ

メーカー/ナムコ
発売日/1982年3月

定価/—円

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	823円
ゲームアーカイブス	823円
Xbox Live Arcade	515円

対応ハード

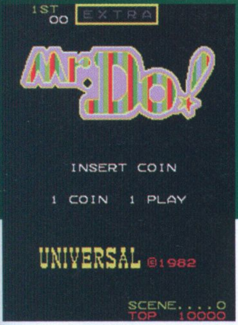
AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

数多くのハードで発売されている『ナムコミュージアム』に収録されている。バーチャルコンソールの配信はFC版(514円)もあり。

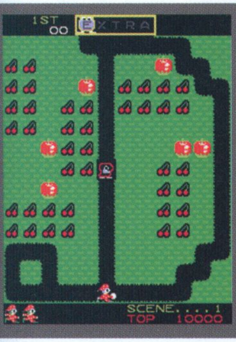
※…AC版の発売日

駄菓子屋定番の穴掘りピエロ

Mr. Do!



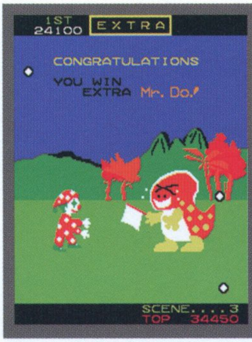
アプローチを変え 本家との差別化に成功



プレイヤーキャラクターのピエロは銛ではなくボールが武器。ボールは発射すると反射する特性があり、戻ってくるまで次弾は打てない仕様である。

その外見からともすると『ディグダグ』の海賊版と思われがちであるが、『Mr. Do!』はユニバーサルが発売したオリジナルのアーケードゲーム。とはいえ、『ディグダグ』の大ヒットにより、それと同じ物を作れとの指令のもと制作された作品なので、ゲームデザインはその影響を大いに受けている。縦型固定画面で地中が舞台であるなど、見た目的にはパクリといわれても仕方のないものであった。

しかし、本作は開発チームの素晴らしいアレンジ力でゲーム性の幅を広げ、



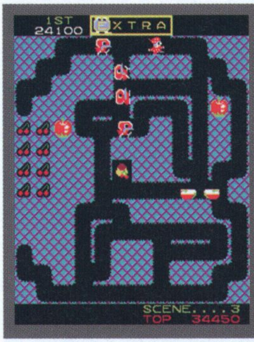
EXモンスターを倒してEXTRAを完成させると、鉄腕アトムのBGMが流れる。他にもブレイクタイム時などに馴染みある曲が使われている。

単なる模倣では終わらなかったのだ。

敵の殲滅及び逃亡で面クリアとなる『ディグダグ』に対して本作はクリア条件が4通りもあり、画面上のチェリーをすべて取ればクリア…といったように、必ずしも敵を全滅させる必要はない。通常はチェリーを取るか、敵（赤いモンスター）を全滅させるかでクリアとなるのが基本だが、お菓子のアイテムを取得していくとEXTRAモンスターを登場させることもでき、それを倒すと面クリアに付随してMr. Doが1機増える特典がつくのである。また、リンゴを落下させた際に低確率で抽選されるダイヤモンドのアイテムを取得した場合も同様の一発クリアとなり、さらに1クレジットのオマケがつくというレアな要素も存在した。ただし、1クレジットプレゼントに関しては店舗

シリーズ作品

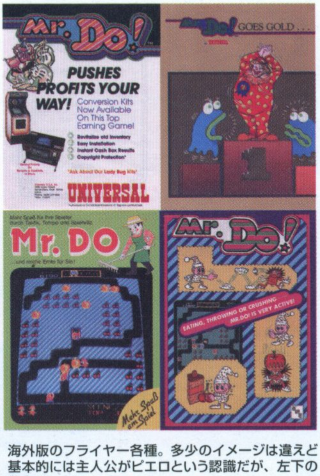
Mr. Do! VS ユニコーン	AC
Mr. Do!'s ワイルドライド	DS
Do! Run Run	DS



ジェネレーターからすべてのモンスターが出現すると食べ物のアイテムが出現。ボーナスアイテムとしての役割を担うのは『ディグダグ』と一緒。

側で設定を無効にすることも可能であった。

ちなみにパチスロ遊技機メーカーとしても知られるユニバーサルはその後、ピエロを自社のマスコットに据えた時期もあり、本作と同名の機種も過去に登場している。



海外版のフライヤー各種。多少のイメージは違えど基本的には主人公がピエロという認識だが、左下の農夫はいったい…?

DATA Mr. Do!

メーカー/ユニバーサル
発売日/1982年10月

※…AC版の発売日

定価/一円

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	823円
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

各種PCやスーパーファミコン、ぴゅう太などに移植されている。ヴァーチャルコンソールの配信は、アーケード版のものである。



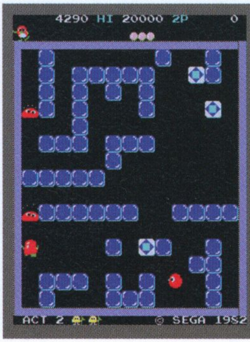
氷上を舞台とした果てなき戦い

ペンゴ

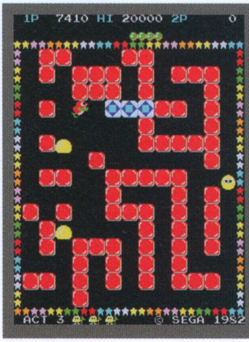
BGMには電子音楽の名作を使用



主人公のペンゴを操作し、スノービーを全滅させればステージクリア。画面上のブロックは飛ばしたり、破壊したりすることが可能。



スノービーの倒し方は色々とある。ブロックを飛ばして押しつぶすほかに、外壁を揺らしてシビレさせて捕獲する、卵のうちにブロックごと破壊など。

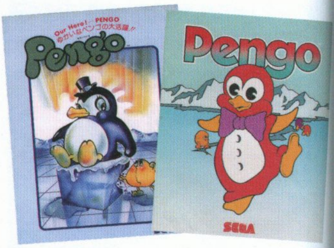


画面上でも目立つ存在であるダイヤモンドブロックは3つ並べればボーナス点が入る。その際には壁沿い以外で並べた方が得点が高くなっている。

『ペンゴ』はコアランド（後のバンプレスト）開発、セガが販売のアクションゲーム。いわゆるメイズ系のゲームだが、本作の変わっている部分は迷路を構成しているブロックを飛ばしたり壊したりできる点である。プレイヤーは主人公であるペンゴを操って、敵であるスノービーを全滅させればステージクリアとなる。ペンゴの攻撃方法はいくつか存在するが、代表的なのはブロックを飛ばしてスノービーを押しつぶす方法。そのほかに外壁を揺らして痺れたスノービーを捕獲したり、スノービーが卵から孵化する前にブロックごと破壊するなど様々なものがある。

そして高得点を狙うなら忘れてはならないのが、ダイヤモンドブロックの存在である。フィールド上でも目立っているこのブロックを縦・横に3つ並べればボーナス点が加算され、画面上のスノービーは痺れてしまう。この時もスノービーの捕獲が可能。スノービーは時間の経過や数の減少によってスピードが速くなる。そのため、悠長にダイヤモンドブロックに構っている暇はないのだが、出来る限りこのボーナス点を狙っていくのが本作の醍醐味なのである。

当時のゲームセンターではかなり見かけることが多かった本作。当然ながらコピーゲームも多く存在していた。そのコピーゲームの1つに『PENTA』というものがあるのだが、セガがメガドライブの『ぺぺんがPENGO』に本作を移植した際、オープニングのペンゴの名前がPENTOになっていたのだ。これは『PENTA』の主人公の名前であり、セガは間違って海賊版を移植した、などと言われているが詳細は不明のままである。



日本版（左）と北米版（右）のフライヤー。北米版の方がアニメチックなのは珍しい。



4人対戦が可能な『ペンゴ!』。写真はAMショー出品時のもの。同作はXbox360の『ゲーセンラブ。～プラス ペンゴ!～』で遊べる。

DATA ペンゴ

メーカー/セガ
発売日/1982年9月

定価/―円

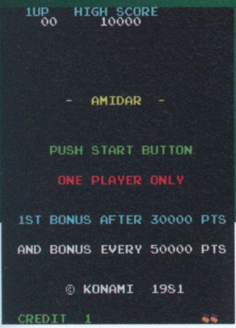
ダウンロード販売

バーチャルコンソール	617円
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

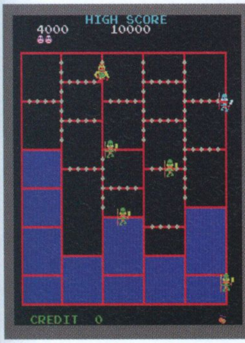
やはりセガハードには強い。SS版とPC版は『セガ メモリアルセレクション』に収録されている。バーチャルコンソールの配信はMD版である。



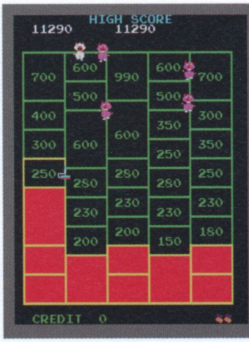
敵の動きがタイトルの由来

アミダー

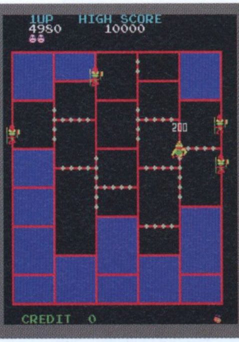
この面白さはアイデアの勝利



奇数面は線上のドットを全て消せばクリアのドットイートのゲーム性。青い敵は外周をまわり、緑色の敵はアミダの法則を守って移動し続ける。



偶数面は自機がローラーになりマス目を塗りつぶすのが目的になる。ただし、赤い部分と接したマス以外を塗りつぶすことはできない。



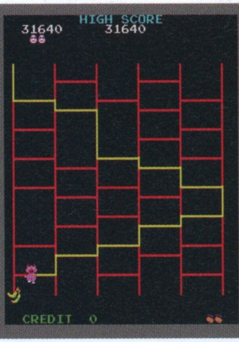
4つ角のマスのドットを消す（偶数面は塗りつぶす）と、敵が赤くなり自機と接触した敵を倒せる。また、ボタンを押すと敵がジャンプし、すり抜けが可能。

コナミが制作した『アミダー』はドットイートタイプの1種だが、その奇抜なアイデアによって独自性を打ち出している。

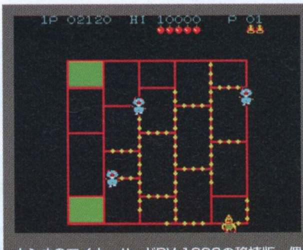
奇数面はゴリラが主人公であり、迷路状の線の上を移動可能で、その線上のドットを全て消せばステージクリアである。偶数面は自機がローラーになり、ドットを消すのではなくブロック状に分けられたマス目を塗りつぶすことが目的となる。この際には必ず赤いブロックから線を伸ばしていかなくてはならず、線は1ブロック以上離れると切れてしまう（自機の移動自体は可能）。そのため、奇数面のように自由に行動ができなくなる分、難しくなっている。

そして、2つのステージに共通なのが敵の動き。敵も線上を移動するのだが、角に来ると必ず曲がる特性を持っている。つまり敵の動きは「あみだくじ」を模しているのである。ただし、1匹だけ存在する色違いの敵は外周をぐるぐると回っており、規定回数回った後はアミダの法則を無視して自機を追いかけてくる。敵に対するプレイヤーの対抗手段は2つあり、1つは緊急回避用のボタンを押すことで敵をジャンプさせ、その下をくぐり抜ける、そしてもう1つは4角のブロックを塗りつぶすことで、自機が無敵になり敵を体当たりで倒せるようになるというもの。こういった逆転性はこの手のゲームでは必須のものである。

このように既存のドットイートタイプとは一線を画している本作だが、他ハードへの移植状況は残念なものである。やはりBGMの問題が大きいのであろうか。



面クリア後のボーナスステージ。まさしくアミダである。落ち着いていれば当てるのは簡単だが、焦っているとはずすこともしばしばある。



カシオのマイナーハードPV-1000の移植版。偶数面は完全に削除されているほか、全体的に簡略化されているのが残念なところ。

DATA アミダー

メーカー/コナミ
発売日/1982年3月

※…AC版の発売日

定価/—円

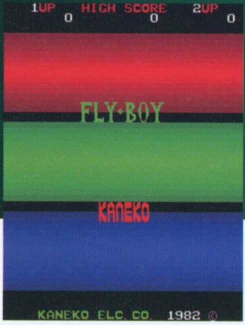
対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

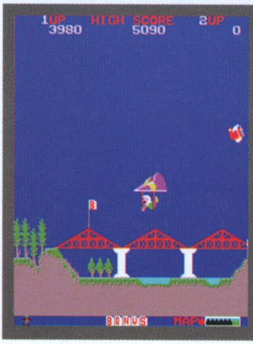
BGMに（恐らく無許可の）楽曲が使われている関係か、メジャーハードへの移植が実現したことはない。今後に期待したいところだ。



奇ゲー製造メーカーの初期作は意外とまとも

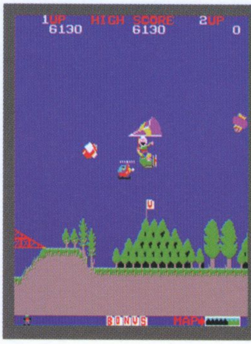
フライボーイ

様々な敵が空中散歩を邪魔する



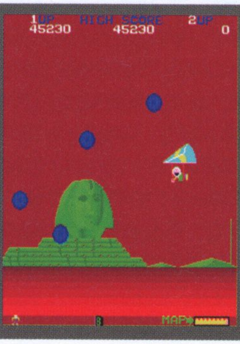
ハンググライダーに乗った主人公がゴールを目指して飛行する。お邪魔キャラや地形にぶつかるとハンググライダーが四散してミスとなる。

『フライボーイ』はあの金子製作所から発売されたハンググライダーによる滑降をテーマにしたアクションゲームである。同社の名前を聞けばある人は『ギャルズパニック』を思い浮かべるかもしれないし、またある人は『富士山バスター』や『大江戸ファイト』を思い浮かべるかもしれない。要するに多くのゲーマーにとってはカネコはバカゲーを作り出すメーカーとして認識されており、本作を知らなくてもカネコの名を聞けば、バカなゲームであろうと想像が働いてしまうのだ。

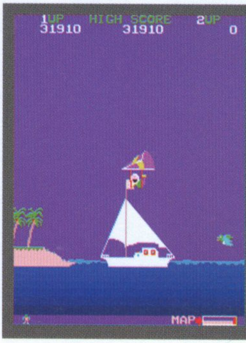


鳥や飛行機などのお邪魔キャラにはキックで対抗。ただし、その後は疲れてしまうので連続での使用はできない。

しかし、本作を制作した時のカネコは至って真っ当であり、この『フライボーイ』は駄菓子屋ゲームとしてそれなりの需要があったのである。さすがにナムコなどの1流メーカーのゲームと比べるのは酷であるが、個人的にはこのゲームは当時のお気に入りの1つであった。

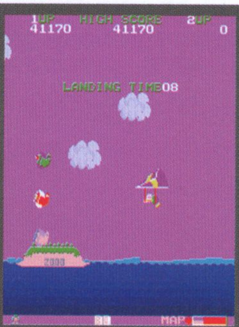


ステージは3種類で、そのループによる9ステージで1周となる。ただ、敵が異なる以外ステージによる差異は少ない。



BONUSの文字が書かれた旗を文字順に取得すれば着陸時のボーナスが10倍になる。無理に取る必要はないがハイスコア狙い時は必須だ。

ゲームの目的はハンググライダーに乗った主人公を操作しゴールへと導くことであるが、その途中には飛行機やヘリコプター、鳥、魚、謎の物体といった妨害がはいる。主人公はキックでそれらを排除し、世界を旅するのである。正直なところ、本作はそれほど練り込まれたゲーム性ではないが、画面の左右に下降・上昇の気流があるなどの工夫も見られる。ただ、実質的にステージが3種類しかなく、その繰り返しになってしまうのは残念な部分。容量の問題など色々あったのかもしれないが、もう少しステージによって異なる工夫があったならば、長く楽しめる名作ゲームになったのかもしれない。



ゴール到達後はランディングタイム内に着地を目指す。着地できなかった場合はミスとなるが、次のステージからのスタートになる。

DATA フライボーイ

メーカー/金子製作所
発売日/1982年5月

定価/—円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

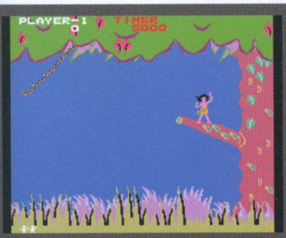
他ハードへの移植が実現したことはない。制作元のカネコはゲーム事業から撤退しており、今後の移植も期待薄である。

ゲーム性は高いものの差別的表現で移植は見送られた

ジャングルキング



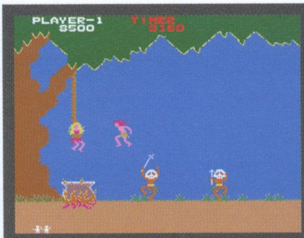
海外版ならば移植も可能なのでは



「あ～ああ～」の合成音声と共にゲームスタート。1面はツタをジャンプでわたり、2面は水中でワニを倒しながら進んでいく。

『ジャングルキング』はタイトーから発売されたアクションゲーム。マイナーなタイトルながらそのゲーム性は高く評価されている。ゲームは4つのステージからなり、その全てが異なったゲーム性を持っている。このゲーム性の変化こそが本作の最も評価される部分なのであろう。

ステージ1では主人公が左右に揺れるツタをジャンプでわたりながら進んでいく。ここで使用されるのはボタン1つのみで、タイミング重視のゲーム性になっている。ステージ2は主人公が水中を進む。ここではレバーによって8方向への移動が可能であり、ボタンを押すことでナイフによる攻撃もできる。ステージ1に比べると、酸素残量の管理やワニへの攻撃などプレイヤーのやるべきことは多い。



3面は坂道を転がる岩をかわしながら進み、最終面では原住民に捕らわれたヒロインを助け出すことが目的になる。

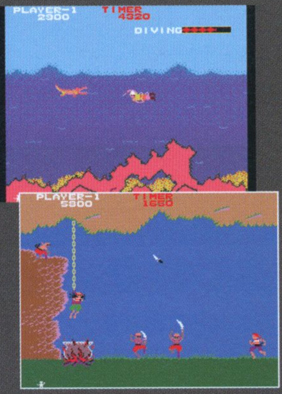
ステージ3は主人公が斜面を登っていくのだが、上からは大小の岩石が転がってくる。これをジャンプと伏せを駆使してかわすのが主なゲーム性だ。そして、ステージ4では釜ゆでにされそうになっているヒロインを救出する。ジャンプで原住民を飛び越え、ヒロインに飛びつけば目出たく1周クリアである。かかった時間は5分ほどであろうが、これほどゲーム性が変わるとその時間がかなり長く感じられる。

本作はこれまで家庭用ハードなどに移植されたことはない。それは本作がいくつかの問題を抱えているためであり、そのため海外ではタイトーアメリカが本作の主人公を変えたゲームを2種類発売している。それが下の『ジャングルハント』と『パイレートピート』だ。日本では版権意識の薄いターザンも、アメリカでは重要なキャラとして何度も訴訟問題に発展しており、本作は間違いなくそれに該当する。また、人種差別的な観点から本作のステージ4はかなり問題があり、『パイレートピート』ではゲーム性はそのままに、全ての問題をクリアしている。



ヒロインを助け出すとキスのご褒美があり、難易度の上がった2周目がスタートする。1周は短いがゲーム性に変化があり、飽きさせない作りだ。

海外版2作



海外では本作のほかにマイナーチェンジVer.が2作発売されている。『ジャングルハント』（写真上）は主人公が探検家に変更され、ターザンに関する版権問題をクリアする目的があると思われる。『パイレートピート』（写真下）はキャラを海賊にすることで差別的表現を緩和している。

DATA ジャングルキング

メーカー/タイトー
発売日/1982年7月

定価/—円

ダウンロード販売

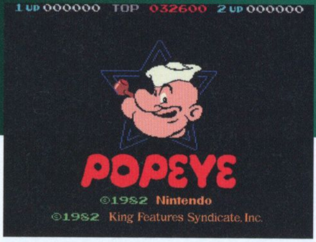
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

本作もまた移植が実現していないゲームの1つである。その原因は最終面の土人的表現にあると思われるが、非常に残念なことである。

ポパイ



マリオを生み出した影の功労作



画面上部にいるオリーブが落とすハートや音符、文字を集めるのが目的。3ステージクリアで1周となり2周目以降は難易度がアップする。



コンドルや空き瓶などはポパイのパンチで破壊可能。しかし、この攻撃はブルートには全く通用しない。



1ステージに1個だけあるホウレン草を取ればポパイは無敵になり、ブルートを体当たりで倒せる。また、この間は得点も倍になる。

このポパイというキャラクターと『ドンキーコング』の間には浅からぬ因縁がある。それは当初『ドンキーコング』がポパイのキャラを使用することを前提に作られていたからである。本来はレディをさらうコングではなく、オリーブをさらうブルートというのが正しい姿であり、それを救い出すのはマリオではなくポパイの役目だったのだ。

結局はポパイの版権元との交渉が上手くいかず、急遽キャラを差し替えた『ドンキーコング』が作られることになるのだが、もしそうなっていたらマリオというキャラは生まれていなかったことになる。となると、その後の任天堂の大躍進はなかったかもしれないのだ（宮本氏なら別のキャラで素晴らしいゲームを作り出していただろうが）。こう考えるとポパイのゲームが世に出るのが遅れたのは、実に意義があったということになる。

『ドンキーコング』のヒットによりアメリカのテレビゲーム業界でも知られるようになった任天堂は、無事ポパイの版権取得に成功し本作が発売される。ゲーム内容は当初と大幅に変わってしまったが、本作のゲーム性もなかなかのもので、日本でもAC・FCにおいて良い結果を残している。ただ、日本でも至る所で目にした『ドンキーコング』と異なり、本作のAC版はそれほど目にする機会は多くなかった。日本における『ポパイ』はFC版のイメージが圧倒的に強いだろう。

本作の目的は画面上部のオリーブが落とすハート・音符・文字を規定個数キャッチすること。ポパイはパンチで攻撃も可能だが、宿敵ブルートには効かないため、基本的には逃げ回りながらのプレイになる。これはアニメでも同様で前半部分のポパイは1度ブルートにしてやられるのが常であった。そして、本作もアニメもホウレン草を食べることでポパイがパワーアップし無敵になるのである。





FC版は3つのローンチタイトルの内の1つ。ステージの省略などはないが、難易度はAC版より低く抑えられている。

DATA ポパイ

メーカー/任天堂レジャーシステム
発売日/1982年12月

※…AC版の発売日

定価/––円

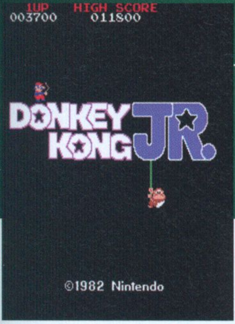
対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

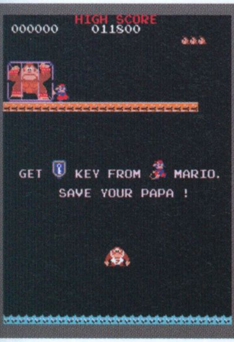
版権の問題から移植作は少なく、任天堂のゲームでありながらバーチャルコンソールでも配信されていない。海外では他ハードにも移植されている。



捕らわれた父を救え!

ドンキーコングJR.

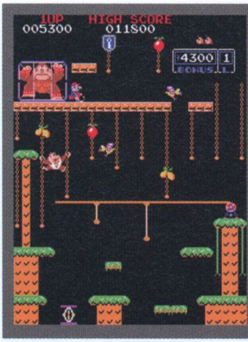
ムチをビシバシ振るうマリオが見られる稀少作



前作の仕返しなのか、マリオがドンキーコングを拉致するという悪役に。主役はJのイニシャルが刻まれたランニングがトレードマークのJRだ。

『ドンキーコング』が予想を越える大ヒットとなり、苦境に立たされていた任天堂が息を吹き返した。その勢いを駆って翌年、同社は続編となる『ドンキーコングJR.』を発売した。

表題の通り本作では前作とコンセプトが異なり、プレイヤーはドンキーコングの息子であるJR.を操作し、マリオに囚われた父親を救出する内容となっている。なお、基本はヒーローという絶対的な立場がありつつも作品によっては助けられる側に回ったり、チョイ役で出演したりと様々なポジションをこなすマリオだが、ヒール役として登場したのは後にも先にもこの作品だけである。



伸縮する棒やジャンプ台も設置され、前作よりもアクション性が増した。4面以外はいずれも画面左上のゴールに到達すればステージクリアとなる。

一方で父親のドンキーコングはスーパーファミコンの『スーパードンキーコング』以降、クランキーコングと呼ばれるようになり、多くの作品に登場するが、息子は『スーパーマリオカート』で重量級ポジションを獲得したものの、その後は露出が減り、出演機会を2代目ドンキーコングにすっかり奪われてしまった。

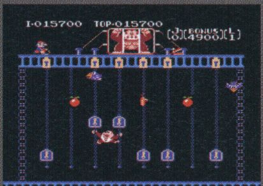
本作のゲーム内容については前作のジャンプと昇降を使ったアクションがさらに進化した形で、ツタや鎖を使って俊敏なゴリラの動きを上手く表現しており、敵との接触と高所からの落下に注意しながらステージを攻略していく。邪魔をする敵キャラは避けるのが主な対処法だが、画面に配置されているフルーツを当てて攻撃することも可能となっている。



電流ビリビリステージでは赤青の電流をかわしながら進んでいく。上にいくほど赤い電流の速度が速くなるため、ジャンプのタイミングが重要。

ステージ構成は前作と同じく4面1セットでループしていく仕様であり、後に移植されたファミコン版もステージのカットはなく、オープニング画面が削られているくらいで内容はほぼ一緒の仕上がりであった。ただし、ファミコン版の初期ロットはネタ的なバグ技がいくつか存在する。

ファミコン版





ファミコンでは移植版よりも先に本作のステージをベースにした知育ソフト『ドンキーコングJR.の算数遊び』が発売されている。こちらは2人用を選ぶと色違いの息子が登場する。

DATA ドンキーコングJR.

メーカー/任天堂レジャーシステム
発売日/1982年8月

※…AC版の発売日

定価/―円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	514円
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクトEGG	未配信

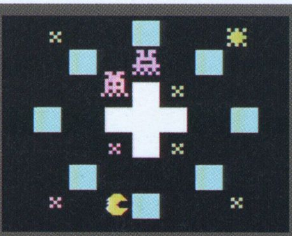
WiiとSDSのバーチャルコンソールで配信中(FC版)。また『ドンキーコングJR.の算数遊び』も514円で配信されている。

低いハード性能でパックマンを再現した

パクパクモンスター

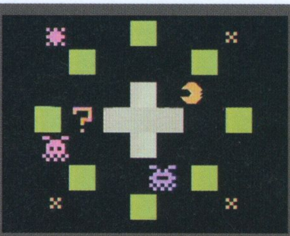


カセットビジョンの限界を知った



画面上のエサを全て喰えばステージクリア。エサは1度喰っても消えず、同じエサは連続で喰えないなどの工夫がある。

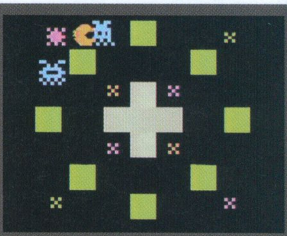
本作の前年に発売されたカセットビジョンは、その低価格とカセットによるゲームの入れ替えという特徴から、それまでにないほどの売り上げを記録し、日本の家庭用ゲーム機の市場を一変させた。しかし、カセットビジョンは多くの弱点を抱えていたことも事実で、本作にも制作に当たっての苦労の跡が伺える。そして、カセットビジョンはより高度なグラフィックやゲーム性が求められるようになった時代の変化について行けず、翌年に発売されたファミリーコンピュータに王座を譲り渡すことになるのである。



?マークはボーナスエサでランダムに得点が入る。2匹のモンスターには追いかけと気まぐれの性格づけがなされている。

本作はナムコの大ヒットゲームである『パックマン』の亜流ゲームであるのは確かであるが、一見して誰もがそのドット（エサ）の少なさに驚くに違いない。これはカセットビジョンの表示能力の限界からくるもので、驚くほど簡素な迷路にはたった8個しかエサが存在していない。これではあまりにも簡単にクリアできてしまうとお思いかもしれないが、このエサは1度食べただけでは消えないようになっており、同じエサを連続して喰うことはできないというルールも存在する。これにより何とか『パックマン』のゲーム性を再現するに至っているのだが、問題はまだ存在する。

カセットビジョンの操作系は本体に直接配置されているのだが、このレバーが左右2方向にしか動作しないのだ。しかし、この当時のアクションゲームは4方向への操作が基本であり、シューティングゲームは既に8方向が当たり前であった。そこで本作は苦肉の策として、レバーの横にある2つのボタンを上下の移動に振り分けている。このほかにもカセットビジョンのゲームは苦しい操作方法のゲームが多く、操作系の大切さを思い知らされる。

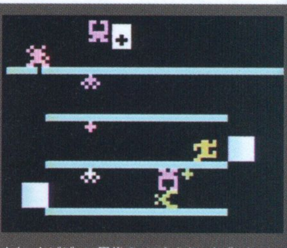


逆襲のためのパワーエサももちろんあり。モンスターが青くなるところなどは『パックマン』そのままである。





一世を風靡したカセットビジョン。イメージキャラにはイモ欽トリオ（三代目）が起用されている。



カセットビジョン最後のソフトとなった『エレベーターパニック』。この前年にはファミコンが発売され、カセットビジョンは急速に勢いを失っていた。

DATA パクパクモンスター

メーカー/エポック社
発売日/1982年7月

定価/4980円

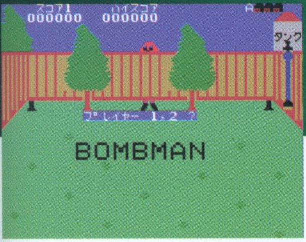
ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

対応ハード

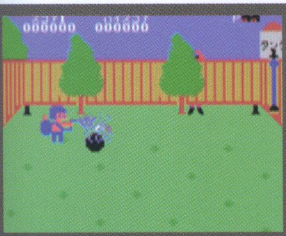
AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

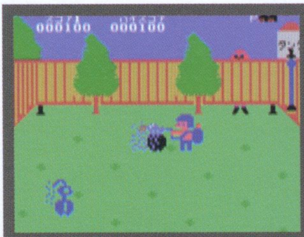
基本的にカセットビジョンのゲームは移植されていない。そもそも本作自体が『パックマン』の亜流ゲームであると言える。

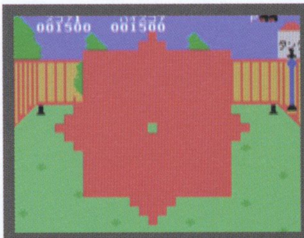
ボンブマン



ゲーム機の性能はビット数だけではない


塀の向こうから投げ入れられるバクダンの導火線を水で消化する。水が少なくなった場合は右上のタンクで補給する。


時折出現するお邪魔キャラは放っておくとバクダンを増やしていくので、水をかけて追い払う必要がある。


バクダンやお邪魔キャラに触れるとミスになる。この際にはバクダンの破裂音が発生し、かなり驚くことになる。

カセットビジョンのヒットによって活性化した日本の家庭用ゲーム機市場には、それを越えるべくいくつものハードが投入された。その中でも「ぴゅう太」は16ビットCPUを搭載した高性能機で、キーボードと一体型のゲームパソコンという位置づけで販売された。後に発売されたハードの多くが8ビットCPUである（一般的なパソコンですら8ビットのPC-88が主流であった）ことからもぴゅう太の性能の高さが伺えるが、実際には色数の少なさなどゲーム機としてそれほど高性能であったわけではない。

また、ぴゅう太には日本語記述のG-BASIC（いわゆる日本語BASIC）が標準装備されており、プログラミングにあまり慣れていない層にも、その楽しさを伝えようという考えが見られた。このように、ぴゅう太は通常のゲーム専用ハードとは設計思想が異なっており、そのためかコントローラが使いにくいなどの欠点も持ち合わせていた。しかも、ゲーム機として見てもパソコンとして見ても、どちらの専門機にも見劣りする性能は中途半端であると見られてしまった。そのうえ翌年にはファミコンが発売してしまうのだから、ぴゅう太が失敗するのはもはや必然であったのかもしれない。

本頁で紹介している『ボンブマン』はぴゅう太のローンチソフト6本のうちの1つである。ほかには『フロッガー』『スクランブル』『ターピン』などコナミから発売されたアーケードゲームからの移植が多い。これら移植ゲームはどうしてもオリジナルと比較されてしまうが、本作は完全オリジナルであるため、ハードの発売元であるトミーのソフト開発能力が問われることになる。結果として本作は当時の家庭用ゲームとして高評価であったが、キラーソフトにはなり得なかった。



『ボンブマン』はぴゅう太専用として発売されたゲームカートリッジの第1号であり、オリジナルゲームとして評価が高い。

DATA ボンブマン

メーカー/トミー
発売日/1982年8月20日

定価/4800円

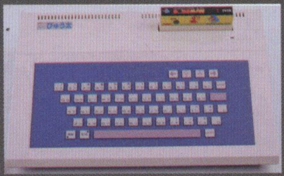
対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

本作も他ハードへは移植されていない。トミー（現タカラトミー）は事実上ゲーム事業から撤退しており、今後も本作が日の目を見ることはないだろう。

ぴゅう太

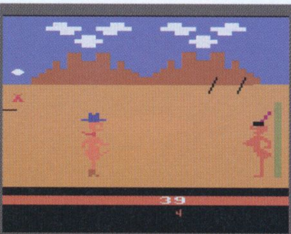

ゲーム機でありながらパソコンとしての機能を持つことが売りであった。しかし定価が59800円とゲーム機にしては高すぎ（パソコンとしては安いが）たこともあって、普及率は伸び悩んだ。

80年代を代表する世界的クソゲー

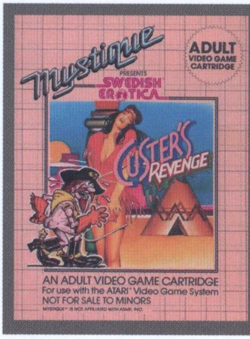
Custer's Revenge



女性蔑視人種差別の どうしようもないクソゲー



主人公カスター准将を左右に動かし、空から振ってくる槍(矢?)をかわして右端に到達し、インディアンの少女をレイプするというゲーム性。



本作のパッケージ。アダルトゲームであることが表記されているがSWEDISH EROTICAなどというインチキくさい単語もある。

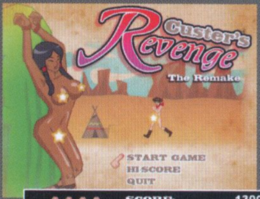
世界最大のゲーム市場であるアメリカでは、ゲームの粗製濫造によってアタリショックという事象が引き起こされた。一般的にはそのきっかけとなったのは右ページの『E.T.』であると言われているが、その実態は本作のようなゲーム性の極めて低い、金儲けだけのために制作されたゲームが原因であるというのが正解であろう。

アタリ社が発売した家庭用ゲーム機ATARI2600は対応ソフトがあまりに多く、その全てをプレイするのは簡単なことではない。しかし、その多くはプレイする価値がないほどの低レベルのゲームが占めており、当時のプレイヤーは情報もほとんどないまま、ゲームを購入してはそのあまりのつまらなさに天を仰いだのである。そして、2度3度と騙されるうちに消費者は学習し、ゲームに見向きもしなくなってしまう。

それはアダルトゲームという名目で売られている本作を購入したプレイヤーも同じ。恥ずかしい思いをしながら大金を払ったゲームがごらんの有様では、テレビゲームに対する不信感が芽生えるのも当たり前であろう。しかも、このMystique社は本作以外にも18禁ゲームを発売しており、そのどれもが言葉を失うほどの超絶クソゲーなのである。

こんなゲームが公然と発売されていたのでは、アメリカの家庭用ゲーム市場が崩壊するのも必然。後に任天堂は市場をコントロールしすぎだとの批判をあびたが、それはこういったクソゲーの反省がもとになっているのだ。

リメイク





何者かの手によって制作されたまさかのリメイク作(恐らく未承認)。グラフィックがリアルになっている分、本家よりもタチが悪いゲームだと言える。

同類のゲーム





同じMystique社から発売されたATARI2600用アダルトゲーム。『Beat 'Em & Eat 'Em』(写真上)は男性の体液を女性が受け止めるというもの。『Bachelor Party』(写真下)は女性を弾いて裸の男性を消していくブロック崩し。どちらも超絶なクソゲーである。

DATA Custer's Revenge

メーカー/Mystique
発売日/1982年10月13日

定価/$49.95

対応ハード

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

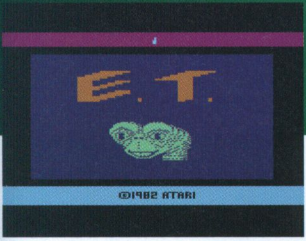
ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

ATARI2600用のゲーム。こういったくだらないタイトルが市場に溢れたおかげで、アタリショックが引き起こされたのである。

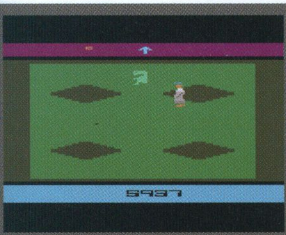
大ヒット映画を当て込んで世紀のクソゲーが誕生

E.T.

The Extra-Terrestrial



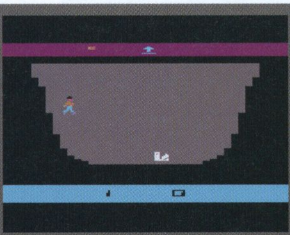
確かにクソゲーではあるが様々な事情も存在する



マップは都市、森林、井戸地帯から構成されている。本作でも大人（科学者やFBI）はE.T.を連れ去ったり、アイテムを取り上げる悪者だ。



井戸の中にはランダムで通信機の部品があり、これを3つ集める必要がある。この穴からはE.T.が首を伸ばすことで空中浮遊し脱出可能。



E.T.の体力が0になった場合でも、残機があればエリオット君がやってきて、融合することで復活する。

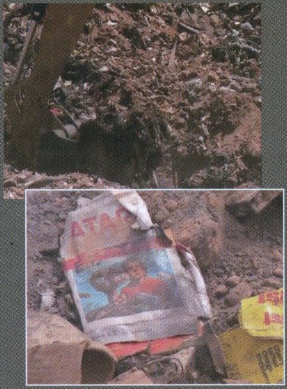
ノーラン・ブッシュネルが創業したアタリ社は、『ポン』以降確実に成長を続け、世界最高のゲームメーカーとして君臨していた。しかし、そのアタリの成長にも1つの限界が訪れた。それが家庭用ハードVCS（後のアタリ2600）の大量生産に対する資金不足である。VCSは成功の兆しを見せていたが、全米にそれを普及させるには大規模な工場が必要であり、アタリ社の資金では不可能なことであった。そこでブッシュネルはワーナー・コミュニケーションズにアタリを売却し、親会社の資金でVCSを大量生産しようと目論んだ。

しかし、結果的に当初VCSは大苦戦し、その過程でブッシュネルは解任されてしまう。その後、社長に就任したカサールはアタリの開発スタッフの多くを解雇し、アタリの社風は一変してしまう。しかもこのカサールはテレビゲームに関心が薄く、その利益のみを追求する人物だったのである。

会社はこういった状況であったが、VCS自体は『スペースインベーダー』と『パックマン』の移植のおかげで好調に売り上げを伸ばす。しかしその間にアタリは大きな間違いを犯す。それは有名なタイトルであればゲームは売れるという勘違いである。そして、大ヒット映画である「E.T.」の版権を取得したアタリは、短期間でそのゲーム化を命じ、出来上がった本作は100万本を売り上げた。しかし、その実態は600万本を製造して100万本が売れたということで、500万本もの在庫を抱える大失敗となってしまっていたのだ。その後のアメリカにおけるテレビゲーム市場の崩壊は、アタリショックと名付けられ現在に至っている。

そして、アタリ社は大量のゲームカセットの在庫処分に困り、それらをニューメキシコ州アラモゴードに埋めたとされていた。これは都市伝説の類であると一般には思われ、信じる人は多くなかったのであるが…。

ビデオゲームの墓場



2014年4月26日に埋め立て地の発掘が行われた。そこからは本作を初めとするアタリ社製のROMカセットが大量に発見され、本件が都市伝説ではないことが立証されたのである。

DATA E.T. The Extra-Terrestrial

メーカー/ATARI
発売日/1982年12月

定価/不明※

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売

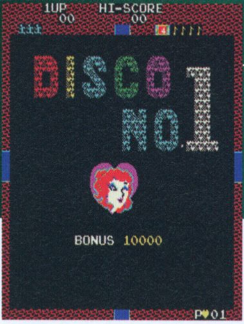
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクトEGG	未配信

日本国内においてもATARI2800用ソフトとして発売されていた。どうしてもオリジナルを入手したければebayなどのオークションサイトを探すのがいい。

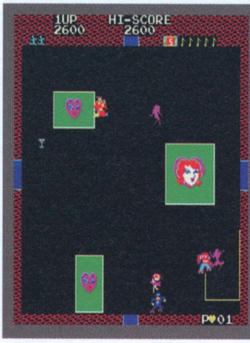
※恐らくはオープン価格。35～50ドルで売られていた模様

ディスコのギャルを囲みつくせ

ディスコNo.1



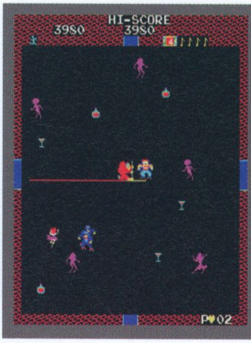
軽快なBGMは楽しげなのだが



踊っている女性を全て囲めばステージクリア。上手く線を引くにはコツが必要で、法則を知らないとなかなか囲めず苦労する。

日本におけるディスコブームは75年から76年に起こったと言われている。その後、短い空白期間を経て78年に公開された映画「サタデー・ナイト・フィーバー」によってブームが再燃。その後は形を変えながらもブームが続いていき、現在ではクラブがディスコの後継的存在になっている。

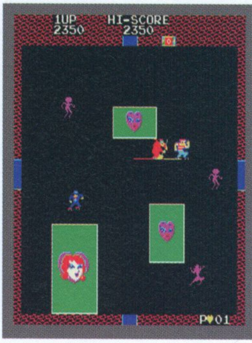
しかし、この本を読んでいるオールドゲーマーにとってディスコとは、ミラーボールが回転する華やかな場所を想像するはず。また、バブル時代のジュリアナ東京を思い出す層も少なくないだろう。本作はそんなディスコを舞台とした珍しいアクションゲーム。ディスコで踊っている女の子を線で囲んでしまおうという、よく分からないコンセプトで成り立っている。



各キャラは中央の赤縞シャツが主人公、それを追いかける魔女、青い服の男は黒メガネ、シルエットの女性はギャル、ドレスの女性はクィーンである。

ただし、実際にプレイしてみると、これがなかなか難しいのである。主人公を動かして線を引くのにはルールが存在し、線は内角に囲むようにしなければならない、初めに引いた線と平行の線はそれより長くなってはいけない。このルールに反すると初めに引いた線が消えてしまうのだ。これを守りながら敵をかわし、女の子を囲むのはかなりの慣れが必要。初めのうちはよく分からない間にゲームオーバーになってしまうであろう。

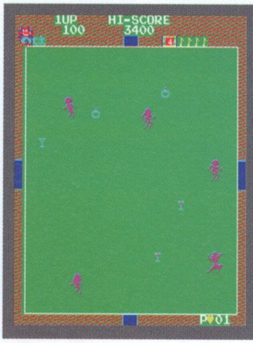
この取っつきの悪さが災いしたのか、本作の人気はあまりなく、ゲームセンターへの出回りも悪かった。コンセプトは良かったのだが、ルールが複雑で客を遠ざけてしまったということだ。そのためか移植にも恵まれず、マイナーゲームとして多くの人に知られないままになっている。



魔女か黒メガネに接触すると1ミス。ボタンを押せば使用回数制限ありで黒メガネの動きを止められる。魔女は線をたどって追いかけてくるのでやっかいだ。



ゲームのコンセプト通り、フライヤーもやはりディスコの絵である。



広く囲むほどにリスクは高いが得点も高い。序盤のステージでは写真のように全画面を一気に囲むことも可能ではある。

DATA ディスコNo.1

メーカー/データイースト
発売日/1982年4月

定価/—円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

家庭用ハードには一切移植されていない。データイースト製のゲームの版権はジー・モードが持っているため、わずかながら今後の期待が持てる。





OLD GAMERS HISTORY
オールドゲーマーズ ヒストリー



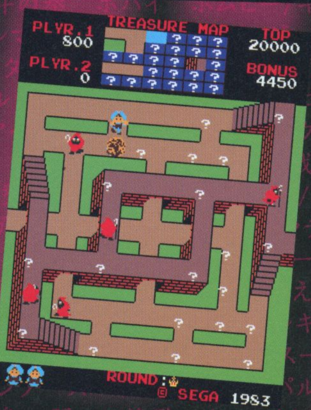
1983年





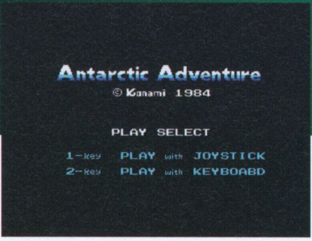
総　評

1983年はテレビゲーム業界にとって非常に重要な年である。アーケードゲームではナムコが『ゼビウス』『マッピー』『ポールポジションII』『リブルラブル』とヒット作を連発。業界において、その地位を確固たるものにしている。また、コナミの『ハイパーオリンピック』や任天堂の『マリオブラザーズ』のヒットも忘れてはならない。そして、家庭用ハードではこの年遂にファミリーコンピュータが発売される。その爆発的なブームはまだ先のことであるが、移植された『ドンキーコング』の再現性の高さには多くのゲームファンが驚かされ、後の大ヒットを確信させたのである。そのほかにはセガもSG-1000で家庭用ゲーム業界に参入。任天堂とは長くライバル関係を続けていくことになる。



当時はPC購入時の言い訳が「勉強のため」であった

けっきょく南極大冒険



本作をプレイしても地理の勉強にはならない



教育ソフトの一環として発売され、「I love 地理」のキャッチがつけられていた。しかし、正直なところ南極の地理を知る必要があるとは思えない。



画面は疑似3D表示でゲーム性はレースゲームに近い。ジャンプを駆使して時間以内に次のチェックポイントにたどり着くのが目的だ。



各チェックポイントでは基地にその国の国旗があがって祝福される。本来は学習ソフトであるため、国旗を覚える効果を期待しての演出なのだろう。

『けっきょく南極大冒険』はコナミがMSX用に開発した「教育シリーズ」の第1弾で、I love 地理のキャッチフレーズがつけられている。どうしてこのような名前が付いたのかは後述するとして、本作の実際のゲーム性はレースアクションとも言うべきものである。主人公のペンギン（後にペンタと命名）は疑似3D表示の氷上をジャンプを駆使しながら目的地まで滑走する。制限時間以内にゴールできれば、次のコースへ進めるという仕組みだ。

この内容が地理の勉強に何の役に立つのかと考えてみると、各国の南極基地の位置（正しいかどうか疑問だが）を覚えられる、国のアルファベットの綴りと国旗を覚えられる、この2点だろうか。しかし、前者は生涯で役立つ機会が皆無であるのは想像に難くなく、国旗も当時のハードでは正確な描写ができていない。

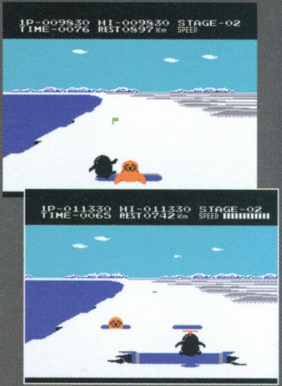
要は教育シリーズとは子供が親にゲームをねだる時の方便であろう。当時（今でもそうかもしれないが）、子供達が親にゲームを買ってもらう時の殺し文句が「勉強にも役に立つ」であった。実際に当時の家庭用ゲーム機のカタログを見てみると、学習用ソフトが大きく紹介されている。ゲーム専用機としか言いようのないファミコンですら、初期のラインナップに学習用ソフトが入っているのだ。

もしも本作と『聖拳アチョー』（『スパルタンX』のMSX版）が並んであったら、どちらを子供に買い与えたいと思うであろうか。つまり「教育シリーズ」とはコナミなりの営業努力なのである。



魚や旗は取得すれば得点になる。また、氷上の穴からはジャンプでかわせないアザラシが顔を出し、プレイヤーの邪魔をする。

FC版



こちらで初めて本作をプレイした方も多いと思われる。FC版では光る旗を取った際に、ジャンプの滞空時間がアップする「ペギコプター」というアイテムが追加された。

DATA けっきょく南極大冒険

メーカー/コナミ
発売日/1983年12月
定価/4800円

対応ハード

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

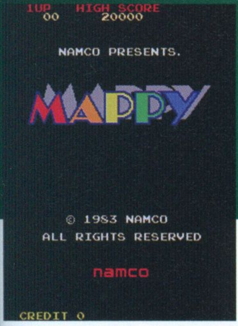
ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	514円
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

オリジナルはMSX版。FC版は1985年4月に発売されている。WiiとDSのバーチャルコンソールで配信中である（3DSも同額）。

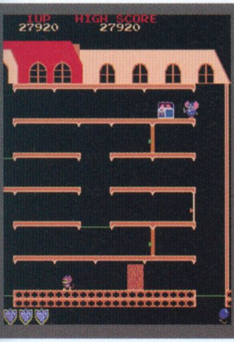
※…MSX版の発売日・MSX版の定価

軽快な音楽とキャラの可愛らしさで女性人気も高い

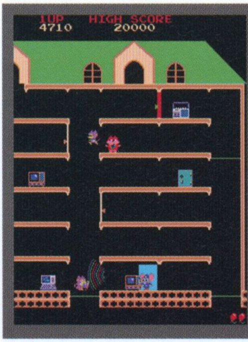
マッピー



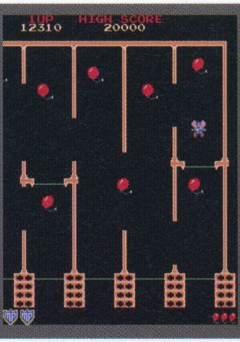
不良のたまり場から カップルのデート場所に



ネズミの警官マッピーがニャームコ一味から盗品を取り戻す。ニャームコが隠れた盗品は1000点のボーナス。同じ品物を連続で取ると得点が倍になる。



ドアの開け閉めでネコ達を気絶させられるほか、パワードアを開ければ衝撃波が発生し、前方のネコ達を一網打尽にできる。

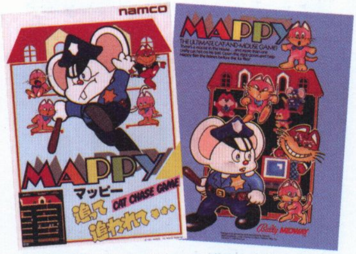


2ステージクリア後（その後は3ステージクリアごと）にチャレンジステージが始まる。ここではわざとトランポリンを破ることも必要になる。

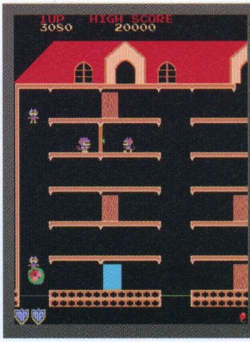
その優れたゲーム性のみならず、可愛らしいキャラでも人気となった本作『マッピー』は、女性人気の高いゲームとしても有名。ネコとネズミの追いかけっこという、どこかで見たことのあるゲーム性は、年齢層を問わずに人々の心を引きつける存在と言っていいだろう。

主人公のマッピーはネズミの警官で、ネコのニャームコ一味の館に潜入し盗品を取り戻す。こういったストーリーがありながら、それを全く感じさせないのも本作の面白いところ。マッピーが警官だということを知らずにプレイしていた人も、多いのではなかろうか。ストーリー性の強いゲームには名作も多いが、時にはそれが邪魔になる場合もある。アクションゲームのストーリーはさらわれた彼女を取り戻す、くらいがちょうどいいのかもしれない。

そして、本作を語る際に忘れてはならないのが、ゲームを盛り上げる軽快なBGMである。このBGMを制作したのは大野木宣幸氏で、『ラリーX』とそれに続く『ニューラリーX』で形作られたゲームミュージックは、ナムコのゲームの特徴の1つにもなった。薄暗い店内に効果音のみが鳴り響く旧来のゲームセンターから脱却するには、本作のような存在が必要不可欠だったのだ。女性にも愛されるキャラクターが楽しげなBGMと共に画面を動き回る本作は、まさしく新たなゲームセンターの形を象徴するもの。そして、それを実現させた当時のナムコの人材の豊富さには驚くばかりであり、その黄金期は必然であったことがよく分かる。



北米ではバリー・ミッドウェイが販売を担当。フライヤーもアメコミ調ではなく、日本版（左）とほとんど同じイメージである。



アーケードゲームらしく時間をかけすぎると永久パターン防止キャラとして「ご先祖様」が登場。触れた場合はトランポリン使用時でもミスになる。

DATA マッピー

メーカー/ナムコ
発売日/1983年5月

定価/—円

対応ハード

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

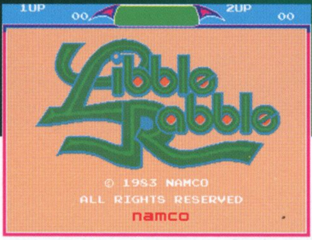
ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	823円
ゲームアーカイブス	823円
プロジェクト EGG	未配信

バーチャルコンソールの配信はFC版（514円）とAC版がある。ゲームアーカイブスは『ナムコミュージアム』として配信されている。

※…AC版の発売日

リブルとラブルで囲もう見つけてバシシ

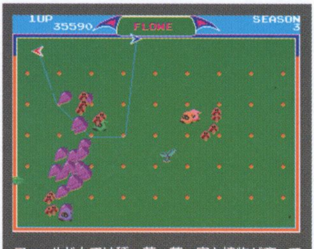
リブルラブル



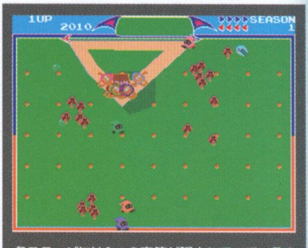
筆者の個人的嗜好では アクションゲームNo.1



茶色のキャラ（マシュリン）全てを囲んで消せばステージクリア。自機は（赤がリブル青がラブル）矢印部分で、敵と接触するとミス。



フィールド上では種→芽→花→実と植物が育っていく。これをバシシすれば（消えるが）エネルギーが増え、一定以上で自機が完全無敵になる。



各ステージには1つの宝箱が隠されていて、その場所を小さく囲むと妖精（トプカプ）が出現。6色のトプカプを全て囲めば奇跡が起こる。

『リブルラブル』は『クレイジークライマー』以来の（その亜流ゲームも存在するが）ツインレバーで操作するアクションゲーム。プレイヤーはリブルとラブルという矢印状のキャラを2本のレバーで操作し、キノコのような妖精（マシュリン）を囲んでいく。この一風変わったゲーム性は岩谷徹氏が、ディスコにいたときに思いついたアイデアが元になっている。それは混雑したディスコの中で、ロープで囲んで人を消してしまいたい、という欲求からきたものであるが、ディスコで人を囲むと言えば前年に発売された『ディスコNo.1』が思い浮かぶ。似たようなアイデアから随分と異なったゲームが出来上がるものだと感心してしまう。

そして、ただ囲んで消すだけではないゲーム性を作り出したスタッフ達も、素晴らしいとしか言いようがない。囲んで消すゲームに宝探しの要素を加え、さらにはアイテムを育てるという戦略性まで加えたのであるから、これが面白くないわけがない。操作とルールが簡単でありながら奥が深いゲーム性と戦略性をも兼ね備えている。まさにアクションゲームのお手本と言ってもいいような作品なのだ。

ただ、本作が不幸であったのは操作系が特殊であるということ。その後に主流になっていった家庭用ゲーム機市場においては、本作の操作を再現することが非常に難しかったのだ。家庭用ゲーム機でツインレバーを搭載したコントローラーが登場するのは1997年11月のPSのデュアルショックまで待たなければならない。そのため、PSの『ナムコミュージアム』には間に合わず、収録は見送られてしまった。





奇跡後のボーナスステージでは宝箱が6個表示される。この場所を把握しておくためのバシシマーカーというグッズが配布されていた。

DATA リブルラブル

メーカー/ナムコ
発売日/1983年12月

定価/―円

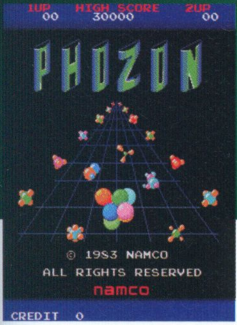
対応ハード

AC（アーケード） PC（パソコン） FC（ファミリーコンピュータ） SFC（スーパーファミコン） MD（メガドライブ） PCE（PCエンジン）
64（NINTENDO64） PS（プレイステーション） SS（セガサターン） GC（ゲームキューブ） PS2（プレイステーション2） DC（ドリームキャスト）
Xbox（エックスボックス） GB（ゲームボーイ） GBA（ゲームボーイアドバンス） DS（ニンテンドーDS） PSP（プレイステーション・ポータブル） etc.（その他のハード）

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	823円
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクトEGG	未配信

残念ながら『ナムコミュージアム』には収録されていない。SFC版は操作性に難ありだが、現在はAC版が配信されているので安心である。

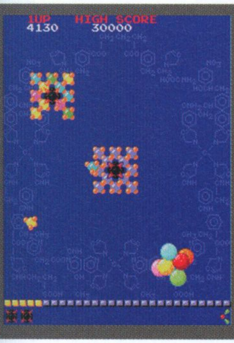
※…AC版の発売日



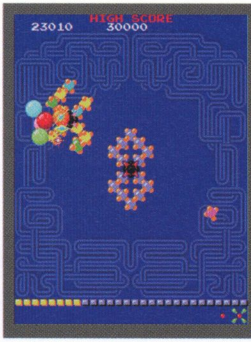
ナムコ全盛期に発売された史上に名を残す奇ゲー

フォゾン

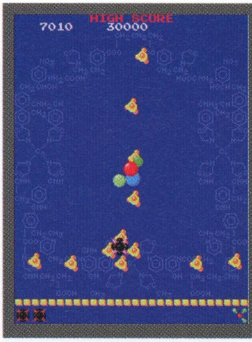
無機質な世界観に地味なゲーム性



画面左上の塊の中心部分が自機（ケミック）である。画面上を浮遊するモレックを自機と接触させて結合していき、見本と同じ形になればステージクリアだ。



通常のモレックよりやや大きめのパワーモレックと結合すると自機は一定時間無敵になり、敵（アトミック）を体当たりで消せるようになる。



ワールドクリアごとにチャレンジングステージが始まる。ここでは自機から発射されるモレックでアトミックを倒すシューティングゲーム風になっている。

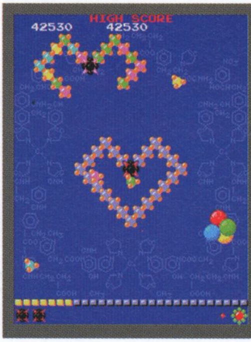
1983年のナムコが絶好調であったことは既に述べたが、それだけにメーカーとして相当な開発力があり、実験的なゲームを発売するだけの余裕も生まれたのであろう。そんな状況から生まれた本作『フォゾン』は、アーケードゲームきっての奇ゲーとして知られている。

何と言っても本作に登場する自機や敵などのモデルは分子であり、アクションゲームにつきものの人間、動物、車、ロボットといったキャラは登場しないのだ。確かに『ポン』の時代にもそういったキャラは登場していないが、ハードの表現力が上がった80年代以降は、キャラがアクションゲームの売りの1つであることは間違いがない。その売りを捨てるということは相当な勇気が必要であり、それだけの余裕があったメーカーは当時そう多くはなかったはずである。

こういった特殊な仕様である本作は同時期のナムコのゲームの中でも、圧倒的にマイナーで出回りも悪かった。その後、PSの『ナムコミュージアム』に収録されたことから、現在ではそれなりの知名度があるゲームだが、83年当時に本作をプレイできた人はあまり多くはない。

本作の目的はモレックと呼ばれる分子状の物体を自機に結合させ、特定の形を作ること。操作系は1レバー 1ボタンであり、ボタンは間違って結合させたモレックを外す場合に使用する。一応、パワーモレックとの結合によって敵に逆襲するなどのアクションゲームらしさはあるが、そのゲーム性には正直なところ首をひねらざるをえない。まぁナムコの壮大な実験であったと考えれば納得できないものでもないが。





ステージを追うごとに形が複雑になっていく。ちなみに間違った場所に結合したモレックはボタンを押すことで分離できる。

DATA **フォゾン**

メーカー/ナムコ
発売日/1983年11月

※…AC版の発売日

定価/──円

対応ハード

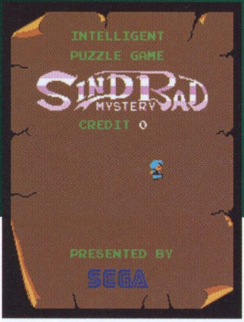
AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	823円
プロジェクトEGG	未配信

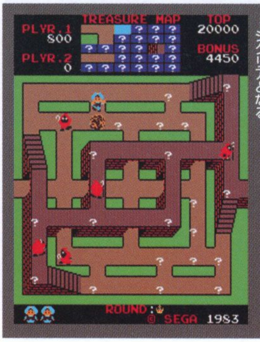
『ナムコミュージアム』（PS）と『ナムコヒストリー』（Win）に収録されている。また、iOS版も存在し、対応機でも遊ぶことが可能だ。

ドットイートと宝探しの融合

シンドバッドミステリー



運が良ければ スタート直後のクリアも



固定画面型のアクションゲーム。フィールド上のどこかに隠されている宝箱を探し出して入手すればステージクリアとなる。



画面上の?を全て取れば隠された宝箱が表示される。基本的なゲーム性はドットイートで、岩を転がして前方の敵をつぶすことも可能だ。



?を取るごとに画面上部の地図が明らかになり、?を全て取らなくても自力で隠し場所を見つけ出すことも可能である。

セガから発売されたこの『シンドバッドミステリー』は、ドットイートのゲーム性を持ちながら宝探しという要素を盛り込むことで、ひと味変わったゲームとして成立している。メーカーとしてはそのパズル性を強調したいようであるが、実際のところ本作にパズル性は皆無だと言っていい。どちらかと言えば、推理力や戦略性が加わったアクションゲームという見方が正しいだろう。

画面を見てもゲーム性はイマイチ分かりにくいと思われるので、その説明をしていこう。先述のとおり本作はドットイートタイプであるが、フィールド上の？を取っていくと画面上部のパネルが開いていく。実はパネルは宝のありかが記された地図であり、主人公はその情報を手に入れるために？を取っていくのである。こういった仕様上、本作のステージクリアの条件は？を全て取ることではない。地図から宝の埋まっている場所を推測し、ボタンで穴を掘り、見事宝を見つけられればそこでステージクリアになるのだ。

とは言え、それではあまりにも簡単なゲームになってしまう。実際には地図から大まかな場所はすぐに把握できるが、その場所はかなり広めであり、いくら穴を掘っても見つからないということがままある。しかも、画面上には敵がいて主人公の邪魔をするため、そう簡単には宝は見つけられないのだ。

？を全て取って安定的にクリアを目指すか（ただしこの方法はボーナスが少ない）、最低限の？取得から場所を推測し、自力での発見を目指すか（こちらは運の要素が強い）、プレイヤー次第というわけなのである。



フライヤーでもパズル性が強調されているが、実際にはかなりアクション要素が強いゲーム性だ。

DATA シンドバッドミステリー

メーカー/セガ
発売日/1983年7月

※…AC版の発売日

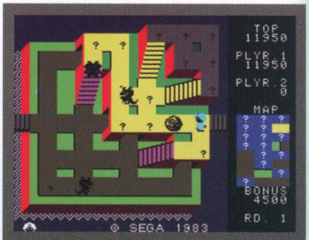
定価/—円

対応ハード

AC（アーケード） / PC（パソコン） / FC（ファミリーコンピュータ） / SFC（スーパーファミコン） / MD（メガドライブ） / PCE（PCエンジン） / 64（NINTENDO64） / PS（プレイステーション） / SS（セガサターン） / GC（ゲームキューブ） / PS2（プレイステーション2） / DC（ドリームキャスト） / Xbox（エックスボックス） / GB（ゲームボーイ） / GBA（ゲームボーイアドバンス） / DS（ニンテンドーDS） / PSP（プレイステーション・ポータブル） / etc.（その他のハード）

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

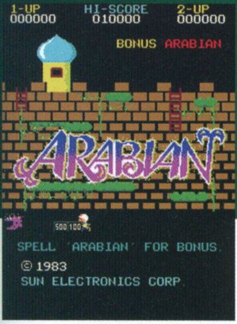
セガのSG-1000に移植されているが、ハードの性能上やや見劣りする。SSの『SEGA AGES メモリアルセレクション Vol.2』収録版はほぼAC版である。



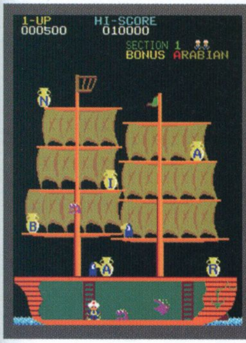
SG-1000版。敵の数が少ないなどAC版よりもかなり簡単。頑張った移植ではあるが、見た目的にやや厳しい印象を受ける。

アーケードゲームで局地的におこったアラビアブーム

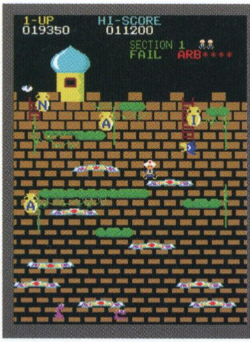
アラビアン



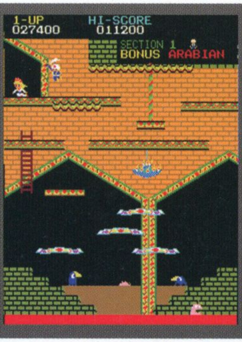
日本国外でも人気のゲーム



アルファベットの書かれた壺を全て取ればステージクリア。この際にARABIANの文字の順番に壺を取ればクリア時にボーナス点が入る。



3面は左右に移動している魔法の絨毯をジャンプで乗り移っていく。敵に対してはキックで攻撃が可能。ジャンプや伏せ移動などキャラの動きはレバーで行う。

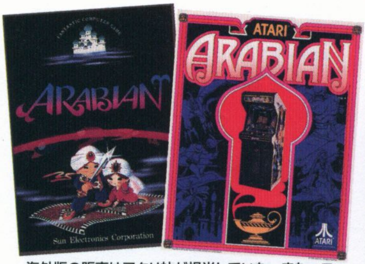


4面をクリアすればさらわれた姫を救出できる。4面クリアで1周となり、難易度がアップした1面から再びスタートとなる。

左ページの『シンドバッドミステリー』とほぼ同時期に発売された本作『アラビアン』。アラブ世界をテーマにしたゲームはそう多くはないが、それが同時期に発売されたということは、何か局地的なブームでもあったのだろうか。恐らくは既存の作品にはないゲームの舞台を考えたところ、それがたまたまかぶってしまった、ということなのだろう。

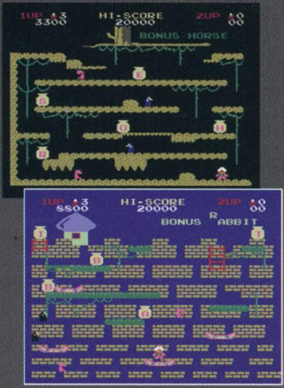
本作の目的はアクションゲームではお馴染みの、さらわれた姫を助け出すというもの。ターバン姿の主人公が「アラビアンナイト」の世界を想い起こさせる。この主人公はなかなか器用で、上下左右への移動以外にレバー上でジャンプ、下で伏せが可能と芸達者である。しかも斜めにレバーを入れればジャンプ移動や伏せ移動もできる。ステージ構成もそれを活かせるようになっており、狭い部分を匍匐前進する、絨毯にジャンプで乗り移るなどバラエティに富んだものになっている。

操作が簡単でありながらこれだけのアクション性があれば、本作の面白さにも納得がいく。日本ではファミコンの『スーパーアラビアン』が有名だが、海外でも本作の移植はさかんに行われ、欧米のゲームパソコンなどで遊ばれていた。やはり、シンプルなアクションゲームには国境は存在しないということなのだ。



海外版の販売はアタリ社が担当していた。また、コモドール64をはじめ複数の海外ハードにも移植されており、海外での知名度も高いゲームだ。

スーパーアラビアン



FC版は『スーパーアラビアン』とタイトルが変更され、サン電子のFC参入第1弾ソフトになっている。横画面向けになっているほか、ジャンプがボタン操作になっている変更点もある。

DATA アラビアン

メーカー/サン電子
発売日/1983年6月

定価/—円

※…AC版の発売日

対応ハード

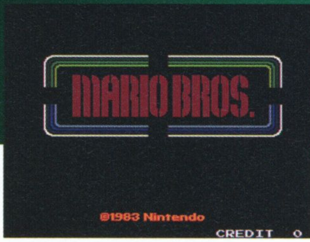
AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	617円
プロジェクトEGG	540円

FC版はややアレンジされており、その他のハードへの移植もこのFC版となっている。また配信されているのもFC版の『スーパーアラビアン』である。

後のウルトラヒットに繋がった歴史的一作

マリオブラザーズ

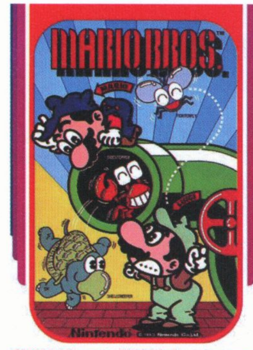


マリオという名とキャラクター性が定着

『ドンキーコング』に続いてマリオが主人公となった本作は、プロデューサーとして横井軍平氏、デザイナーを宮本茂氏が務めるという師弟コンビの作品になっている。『ドンキーコング』がマリオのデビュー作であるならば、この『マリオブラザーズ』はマリオの出世作と言え、タイトルに初めてマリオの名が冠されて発売されたゲームである。

実は『ドンキーコング』完成当時はその主人公の名前は決まっておらず、ジャンプマンや救助マン、ミスタービデオゲームなどと呼ばれていた。これに正式な名前を与えたのは、当時のNintendo Of America（NOA）の社長であった荒川實氏である。氏によると『ドンキーコング』の主人公のネーミング会議の最中に、当時NOAが借りていた倉庫のオーナーが怒鳴り込んで来た。理由は倉庫の賃貸料の支払いの遅れであったのだが、そのオーナーの顔が『ドンキーコング』の主人公にそっくりであったため、彼の名前「マリオ・セガリ」からマリオと名付けられたという。その名前を聞いた宮本も、もともと主人公の顔をイタリア人風に描いていたこともあり、ぴったりであると即決し、こうしてテレビゲーム界の大スターが誕生したのである。

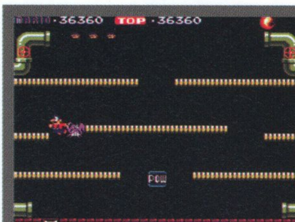
マリオ出演の2作目である『ドンキーコングJr.』では悪役を演じ、芸の幅を広げてみせたが、続く本作（同名のゲーム&ウォッチ版が4ヶ月ほど早いが）では主役に復帰し、双子の弟であるルイージというキャラも誕生。その成功によってマリオの名は世界中に広がり、任天堂は不世出のキャラクターを手に入れることになったのである。そして、その後のマリオの活躍はここで書くまでもないこと。ギネス・ワールド・レコーズの歴代ゲームキャラ投票でも1位に選ばれている。



アーケード版のフライヤー。当時から任天堂はTVゲームの北米市場を重視しており、敵の名前が英語表記であることからもそれが分かる。

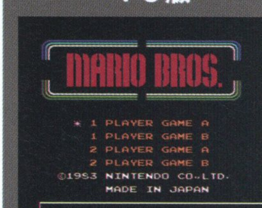


下水管から現れる生き物を配管工のマリオとルイージが退治する。ジャンプで下から突き上げ、ひっくり返った敵を蹴れば退治完了だ。



敵は最後の1匹になると（ひっくり返った状態から復帰しても）色が変わりスピードが速くなる。特にピンクのカニは高速で危険な存在だ。

FC版





1プレイごとにお金のかかるAC版よりも気軽に対戦が可能なFC版は、より本作との親和性が高かった。そのため、FC版は長きにわたって遊ばれ続けるゲームになったのである。

DATA マリオブラザーズ

メーカー/任天堂
発売日/1983年6月

定価/—円

※…AC版の発売日

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	514円
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

マリオといえばファミコンというイメージがあるほど、本作もやはりFC版が最もメジャーな存在。配信されているのもこのFC版である。

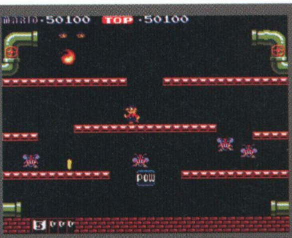
ゲームは1人よりも 2人が楽しいのは当たり前



ボーナスステージ
ボーナスステージでは画面内の10枚のコインを時間内に集める。



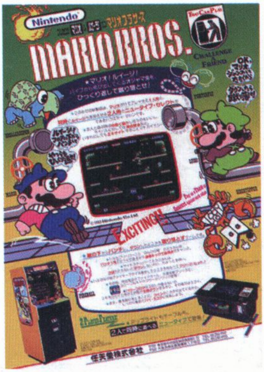
赤い火の玉（ファイアボール）は床を跳ね返りながら移動し、緑の火の玉（グリーンボール）は高速で横に移動。どちらも触れれば1ミスとなる。



ハエ（ファイターフライ）は動きは遅いが、着地している時にしか突き上げがきかないという特性を持っている。

昔から任天堂という会社のテレビゲームは2人同時プレイに徹底的にこだわってきた。それは1人で黙々と遊ぶゲームに、横井が否定的であるところから来ているのかもしれないし、当時からゲームは多人数で遊んだ方が絶対に面白いという信念があったからかもしれない。いずれにせよ本作は2人同時プレイが最大の売りであり、それを推奨するかのように、1プレイと2プレイの料金が同じというデフォルト設定になっている。しかし、当時のテーブル筐体は1Pと2Pが向かい合わせに配置されているのが当たり前で、専用の純正筐体が必要な本作は不利な立場であった。その不利な条件をものともせず、かなりの出回りを見せたのであるから、本作の人気がうかがい知れるであろう。ちなみにこの翌年に任天堂はVS筐体を世に送り出し、2人同時プレイはおろか、4人同時プレイをも実現させている。

さて、今さら本作のゲーム性の説明は不必要であろうと思われるため、ここでは2人同時プレイの話をさせていただく。実際に2人プレイの経験がある方ならばお分かりであろうが、この面白さは折り紙付きである。それは現在でも通じる面白さなのであるが、何度かプレイしていると必ずお互いの足の引っ張り合いに発展してしまう。その原因はささいなきっかけであることが多いのだが、2人のキャラに当たり判定があるという本作の仕様は、そのきっかけを誘発しやすいようにできている。これは任天堂におけるテストプレイでも確認されていたようで、必ずしも協力する必要はないという旨のキャッチが、インストカードに添えられている。そして、この対戦プレイが白熱してくると、負けた方が次のプレイ料金を支払うなどということになり、いくら遊んでも料金のかからないFC版では、初めから対戦目的で本作が遊ばれたりしたのである。



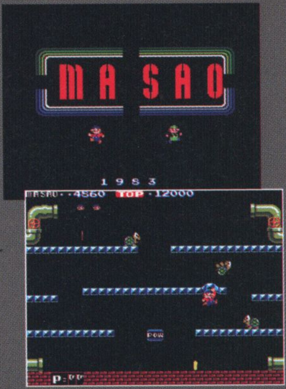
当時の最大の売りはやはり2人同時プレイが可能な点であった。そのため「1人100円、2人でも100円」というキャッチフレーズがあった。

純正筐体



筐体の片側に1Pと2Pの操作系が必要なため、純正筐体も多く出回った。また、インストラクションカードに「協力し合うか それとも 裏切るか…」とあり、当初から対戦プレイが考慮されていたことが分かる。

マサオジャンプ



完全なコピーゲームでゲーム性に独自の改変などは加えられていない。1PがMASAO、2PがKOHGIというネーミングが絶妙であり、ネタとして話題にされる作品だ。



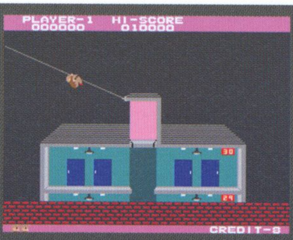
FCディスク版の『帰ってきたマリオブラザーズ』では、ゲーム内広告によって書き換え料金が100円安くなるという特典を実現していた。

スパイとなって高難度なミッションを達成せよ

エレベーターアクション



外観はコミカルテイスト しかし難度は非常に高い



どこからともなくビルの屋上にロープが繋がれて、主人公が登場。ここから機密文書奪取ミッションがスタートすることになる。



エレベーターはレバーの上下で動かすことが可能。また両サイドにあるエスカレーターも階の移動のほか、攻撃回避手段としても使える。

昨今では3Dでステルスキルをするような潜入系ゲームも多いが、2Dのゲームでスパイアクションというものはあまり存在しない。そういう意味では現在に至っても貴重な作品といえる名作スパイゲーム『エレベーターアクション』。

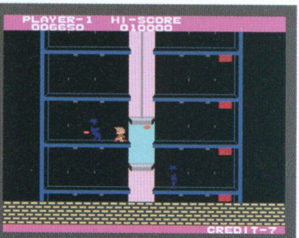
主人公は屋上からビルに侵入すると、タイトル通りにエレベーターを主な移動手段として進み、赤いドアの部屋に入ることで機密文書を入手。全ての文書を入手して地下1階にある脱出用の車に乗り込めばステージクリアとなる、といったゲームだ。

ステージも4つしかない（全てクリアすると最初に戻り難易度上昇）など、内容的には非常にシンプルなもので、脚が床と平行になる主人公のジャンプ姿はとてもユニーク。それも手伝いコミカルな印象を受けるのだが、プレイするとその難易度の高さに驚く作品ともなっていた。

特に、一定時間経過で敵のスピードや数が増加し、攻撃も激しくなるのがポイント。この状態はステージクリアかプレイヤー全滅まで継続するため、素早いクリアが求められる。しかし、急げばミスも当然増えてくる。敵の銃弾が飛び交う中でのミスはゲームオーバーのもととなり、そのミスが悔しくてプレイを重ねることで、クリアできた時の喜びはより大きくなる。そんな噛めば噛むほど味が出るようなゲームであった。

シリーズ作品

エレベーターアクション リターンズ	AC･SS･PS2
エレベーターアクション デスパレード	AC
エレベーターアクション デラックス	PS3

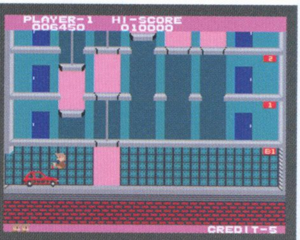


ライトを銃で打ち落とすと暗転し、敵がプレイヤーを見失う。また、落としたライトをうまく敵に当てれば倒すことも可能。

なお、オリジナルの登場から30年近く経過しているが、移植や続編は非常に多い。最新ではPS3版が登場しているので、近年のハードでも普通に本作を楽しめる環境にある。



日本ではコミカルな雰囲気のゲームであったが、海外ではシリアスなゲームのイメージが持たれていた。



ステージクリア条件は機密文書を集め、地下の車に乗り込むこと。文書を取り残して地下に到着すると、強制的に戻されることになる。

DATA エレベーターアクション

メーカー/タイトー
発売日/1983年6月※

定価/―円

対応ハード

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	514円
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクトEGG	未配信

セガサターン版は続編とのカップリング。左記のほかにはPS3やSG-1000にも移植されている。また、バーチャルコンソールの配信はFC版だ。

※…AC版の発売日





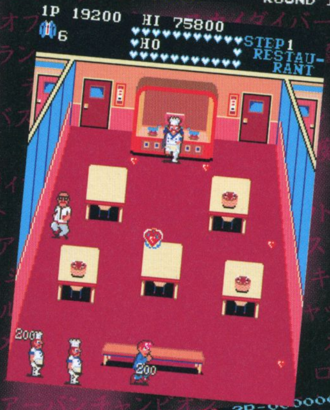
OLD GAMERS HISTORY

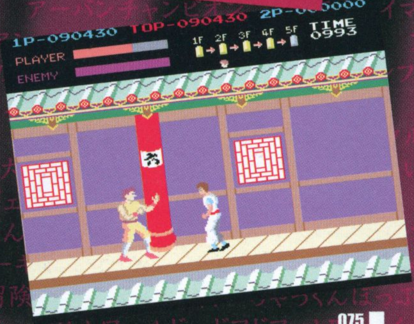
オールドゲーマーズ ヒストリー



1984年







1984年のTVゲーム事情



この年のテレビゲーム業界も、やはりナムコがその主導権を握っていた。『ドルアーガの塔』『ギャプラス』『パックランド』と次々にヒット作を連発。もはやその勢いは簡単に止められるものではないと思われたが、この年アーケードゲームに思わぬ冷や水が浴びせかけられる。それは風営法の改正によるゲームセンターの営業規制で、この法改正によりこれまで以上に家庭用ゲーム機へ中心がシフトしていくことが予想された。そして、その家庭用ゲーム業界では、ファミコンにサードパーティが初参加。ハドソン・ナムコというPCゲームとアーケードゲームの雄によって、ファミコンの地位は盤石なものになっていくのである。

1984年に発売されたTVゲーム

チャイニーズヒーロー

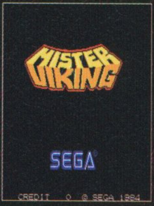


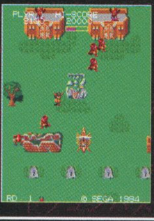


メーカー／日本ゲーム
発売日／1984年10月
定価／──円

後のカルチャーブレーンによって制作され、FCに『スーパーチャイニーズ』の名で移植されている。2人同時プレイが可能であり、回転キックとパンチで敵キャラを全滅させればステージクリアとなる。敵を倒すと溜まるパワーを使った攻撃や、ステージごとに残機が回復する仕様が個性的なゲームであった。

ミスターバイキング





メーカー／セガ
発売日／1984年3月
定価／──円

軽やかなBGMが耳に残るセガ制作のアクションシューティングゲーム。緩やかな強制縦スクロールのフィールドを8方向に移動・攻撃が可能な主人公を操って進んでいく。一定時間ごとに後方から味方の船が登場し、アイテムを落としていく。このアイテムを上手く使うことがクリアと高得点のポイントになっている。

フリッキー





メーカー／セガ
発売日／1984年5月
定価／──円

サイドビュー視点のフィールドに散らばっているヒヨコを親鳥が助け出し、出口まで連れて行くという内容。敵であるはずのネコも可愛らしく、女性人気の高いタイトルでもある。その慣性のついた独特の操作感と、高得点を得るために大量のヒヨコを連れ歩く様も特徴的であった。据え置き型の全てのセガハードに移植され、同社を代表するゲームの1つでもある。

グレートソードマン



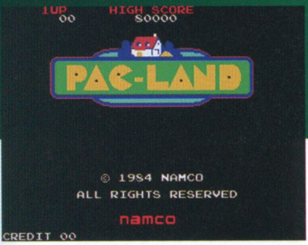


メーカー／タイトー
発売日／1984年9月
定価／──円

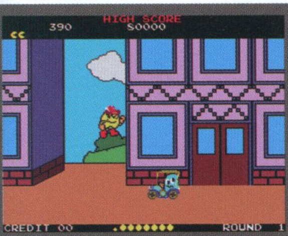
セタが開発しタイトーから発売された対戦型ゲーム。主人公は3つのボタンで上中下段への攻撃が可能であり、その使い分けが肝になっている。初めはフェンシングであるが、ステージが進むと剣道、剣闘と見た目が変わる。しかし、ゲーム内容はほぼ同じでありグラフィックも古くさく、人気はイマイチであった。その操作性は後の『黄金の城』に引き継がれる。

色彩豊かな世界観に探求心をくすぐる冒険アクション

パックランド



3ボタンでパックマンを直感的に操作



ボタンを上手く使い、障害物を乗り越え、モンスター達に接触しないように進んでいく。繊細な動きも要求されるのでテクが問われる。



妖精を送り届けたら帰宅。帰りはスクロール方向が逆になる。また、魔法の靴をもらえるので帰りはジャンプ連打で飛ぶことも可能だ。

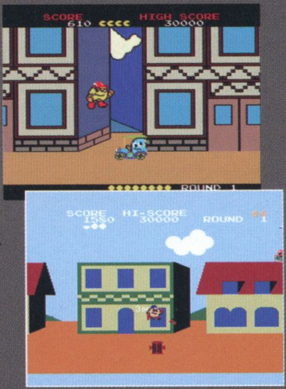


1984年、ドットイートゲームの世界的有名タイトルとしてその名を轟かせた『パックマン』の後継作として登場したのが『パックランド』。ゲーム性は完全にリニューアルされ、主人公のパックマンには顔と手足が描かれた。もっとも、彼に表情がついたのはこれが初ではなく、日本以上に熱狂的なフィーバーとなったアメリカでは、本作発売以前に「ザ・パックマン・ショー」というパックマンを擬人化したアニメが既に放送されていた。そして本作はそのアニメの設定が引き継がれており、妻のミズ・パックマンと子供のパック・ベビー（Jr.）も登場する。

さらにゲーム性の転換に伴い、左右の移動用とジャンプ用の3つのボタンが付いた特殊な操作系を用意。レバーの存在しない筐体はゲームファンに本作の存在を印象付けた。この操作系は進行方向にボタン連打で加速、逆のボタンで減速といった具合にプレイヤーのボタン操作加減がパックマンにダイレクトに伝わるものであった。ダイナミックであったり、細かい調整であったりと様々なアクションをボタンだけでまかなうゲーム性は斬新で非常に面白いものであった。

ゲームの構成はパックマンが自宅から出発し、迷子の妖精をフェアリーの国に送り届け、無事家族の元へ帰宅するのが目的。行き3ラウンド、帰り1ラウンドの4面で1トリップというくくりになる。その道中には様々なフィーチャーが存在し、代名詞のパワーエサも当然出現する。さらに障害物などを押して多数ある隠しフィーチャーの探索をするのが本作の醍醐味となっている。そして忘れてはいけないのがラウンドの最後にジャンプすると得点がもらえる演出だ。当時はみんなドンピシャのタイミングで7650点を狙ったものである。

移植版



移植はPCE版（写真上）がACに近い。FC版（写真下）も頑張ってはいるが本家のカラフルな色彩を再現するのは厳しかった。それでも大幅なアレンジを加えてゲーム自体はヒットした。

DATA パックランド

メーカー/ナムコ
発売日/1984年8月

※…AC版の発売日

定価/—円

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	823円
プロジェクト EGG	未配信

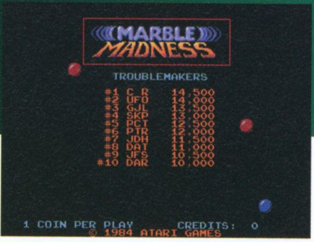
対応ハード

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン
64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

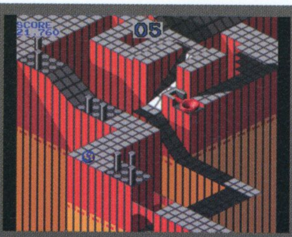
FC版はハード性能の限界からかなりアレンジされた移植である。『ナムコミュージアム』の配信はほかに『イシターの復活』『源平討魔伝』などを収録。

恐ろしいほど濃密な5分間を味わえる

マーブルマッドネス



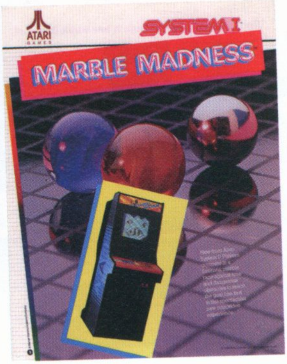
万能の天才 マーク・サーニー



自機である球を転がしてゴールへ導くという、極めてシンプルなルール。操作系もトラックボール1つのみという潔さだ。



フィールド上には様々なギミックや行く手を遮るお邪魔キャラが配置されている。慎重かつ大胆な操作が要求されるゲームだ。



ゲームは専用のアップライト筐体で販売されており、日本国内での販売はナムコが請け負っていた。

日本のテレビゲーム業界にも天才や神と呼ばれる人が何人かいるが、そのほとんどはゲームデザインやプロデュースを本業としている。しかし、この『マーブルマッドネス』を制作したマーク・サーニー氏は、企画からプログラムまでほとんど全てをほぼ1人で成し遂げてしまっている。

彼は17歳でカリフォルニア大学を卒業した俊英で、18歳の時にアタリに入社。翌年には『メジャーハボック』の制作に関わり、その翌年には本作を独力で制作した。この本作には数々の「初めて」が存在している。初めてC言語で制作された（テレビ）ゲーム、初めてBGMをステレオで流したゲーム、初めてFM音源を採用したゲームなど。これら当時の最新技術の数々を1人で使いこなしてみせたのであるから、この男の才能は無限なのではないかと思ってしまう。

本作は球体の自機をトラックボールで転がし、制限時間以内にゴールへとたどり着かせるという至極単純な内容。しかし、その球を転がすという操作の面白さと、起伏に富んだステージ構成、立体感溢れるグラフィック、不思議な音楽などの虜になってしまい、想像以上の満足感を得られる。また、特筆すべきはそのプレイ時間の短さで、全ステージをクリアしても5分に満たない。というよりも、それより長くプレイするのが非常に困難なのである。このような仕様には理由があり、当時の（アメリカの）アーケードゲーム業界では自機を3分以内に失わせるという暗黙のルールが常識で、アタリ社でもゲームセンターの経営者に納得させるために、そのルールに則ったゲーム作りがなされていた。そして、そのような制約の中で本作は制作されたのであるが、短時間での満足度という意味ではベストに近い回答であったように思える。

その後、マークはアタリ社を退社し、『ソニック・ザ・ヘッジホッグ2』『クラッシュ バンディクー』『ラチェット&クランク』『アンチャーテッド』といった名作に関わり、その過程で社長業という新たな才能を開花させていったのである。



全6面の中でもステージ5は印象的。「EVERYT-HING YOU KNOW IS WRONG」のメッセージどおり様々なことが逆転しているのだ。

DATA マーブルマッドネス

メーカー/ATARI
発売日/1984年12月

※AC版の発売日

定価/一円

対応ハード
AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン
64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

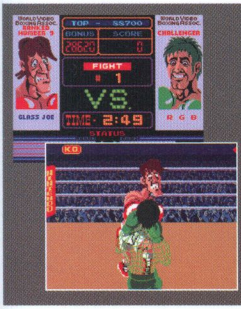
PS2版は『ゲーセンUSA ミッドウェイ アーケードトレジャーズ』に収録。MD版やX68000版はマウスをトラックボールの代用としてプレイ可能。

相手の動きを見切ってカウンターを決めろ

パンチアウト!!

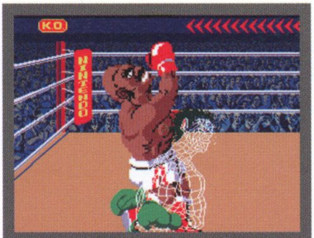


ワイヤーフレームで ボクシングの迫力を再現



アップライト筐体+2画面を採用。上画面にはラウンドの残り時間や体力の表示、下画面には戦いが映し出される。

1983年登場の傑作ボクシングゲーム。ワイヤーフレーム表示が時代を感じさせるが、当時としては画期的な代物。さらには拡大縮小も実現するなど、3Dを強く意識した意欲作であり、本物のボクシングの迫力をゲームで再現することに成功している。ちなみに本作および続編の『スーパーパンチアウト!!』はFC・SFC・Wiiに移植されているが、基本となるゲームシステムはそのいずれもが原点である本作から大きな変化は見られず、つまるところ本シリーズは初代の時点でほぼ完成されていたと言っても過言ではないだろう。



相手はいずれも癖のあるボクシングをする。勝てないと思う瞬間もあるかもしれないが、相手の動きをよく見れば必ず隙がある。

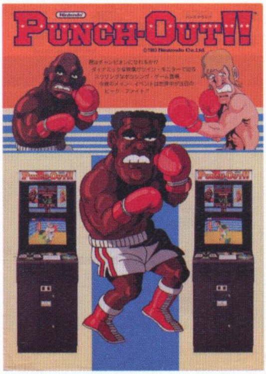
そのシステム、感覚的には実際のボクシングと同じと思っていい。即ち敵のパンチをスウェーやガードでしのぎつつ隙を見て反撃。基本はこれの繰り返しとなる。パンチは左右の打ち分けができることに加え、頭と腹、二つの部位から攻撃箇所を選択可能になっている。なお、こちらのパンチが見事ヒットすればKOゲージが溜まっていき、MAX状態では必殺のアッパーカットを打つことができるが、敵の攻撃を受けると体力ゲージとともにKOゲージも減少してしまうので、敵の攻撃は極力食らわないようにする必要がある。

ちなみにボクシングのアルゴリズムは敵によって大きく異なるのだが、本作においては敵の動きの見極めがとかく重要である。最初はとても勝てないと感じた相手でも、研究を重ねることで勝利の糸口は必ず見つかるようになっている。ある意味覚えゲーの側面も持ちあわせており、同様にリズムゲーの要素も内包している。

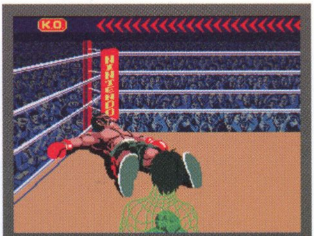
また、本作には判定の要素はなく、相手にKOされるかタイムアップとなった場合はゲームオーバー。なお、1周目クリアでチャンピオンとなり以降の戦いは防衛戦に。防衛ロードはチャンピオンになるより難しいとされるが、それは本作とて例外ではなく敵の強さは格段に増す。

シリーズ作品

スーパーパンチアウト!!	AC・SFC
マイクタイソン パンチアウト!!	FC・Wii



『パンチアウト』は日本国内よりも海外で人気が高く、キャラやグラフィックは海外市場を意識したものとなっている。



的確にダメージを与え、KOゲージを溜めることが勝利への近道。KOゲージが貯まったら一撃必殺のアッパーカットを狙うのが常套手段。

DATA パンチアウト!!

メーカー/任天堂
発売日/1984年2月

定価/―円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

バーチャルコンソールでマイクタイソンがいない『パンチアウト』と『スーパーパンチアウト』(SFC版)が配信され、前者は3DSでも配信されている。



彼女のために会社を抜け出すサボリーマン

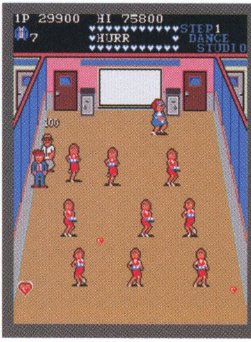
新入社員とおるくん

こんな会社で働いてみたい



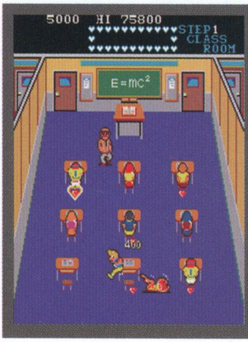
新入社員のとおるくんが彼女とのデートのために会社を抜け出すというとんでもない内容。各ステージのハートを集めればドアが開き、次のフロアへ行ける。

モーレツ社員などという言葉が既に死語になっていた1984年に発売された本作は、残業から抜け出す新入社員が主人公になっている。その内容たるやかなり異常なもので、ステージ1ではなぜか等間隔に配置された机で仕事をしている同僚を、ヒップアタックで押しのけハートを奪取。その後も、更衣室、食堂、ダンススタジオと、とおるくんの脱走劇は続いていくのだが、初めに感じた違和感は増大していくばかり。とにかくどのステージも仕事という言葉からは想像できないような、楽しげな空間に見えるのである。



OLが踊っていたり更衣室にバスケットボールがあったりと、会社としてはおかしな設定が多い。これは本作の舞台が当初は高校であったことに起因する。

それもそのはずで、本作はもともと学校を舞台としたゲームで、主人公は高校生という設定であった。ところが当時問題となっていた校内暴力に配慮して、急遽主人公がサラリーマンに差し替えられたのだ。そのため、オリジナルの名残が随所にみられ、教室のような職場や会社内にダンススタジオが存在するなどの、異常な光景を生み出しているのである。



舞台が高校という設定のまま売り出された海外版がこの『マイキー』である。その後本作は『ハイスクール・グラフィティ』として逆輸入されている。



ステージ5をクリアすれば無事に彼女と出会え、ご褒美のキスが待っている。その後は難易度が上がった2周目がスタートする。

その後、本作はアメリカに輸出されることになるのだが、そこではタイトルを『Mikie』に変えオリジナルの設定どおりに高校を舞台としたゲームになっている。そして、さらにそのアメリカ版が『High School Graffiti』と名を変え、日本でも発売されている。紆余曲折を経て、ここにようやく本来のゲーム性を取り戻したのだ。

ちなみに本作の主人公である「とおるくん」は、2009年に発売されたパチスロで、「国際サラリーマンとおるくん」として世界をまたにかける大活躍をしている。かつてのサボリーマンも今や立派に成長したということか。

DATA 新入社員とおるくん

メーカー/コナミ
発売日/1984年11月

※…AC版の発売日

定価/—円

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクトEGG	未配信

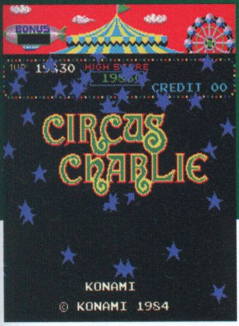
家庭用ハードではセガのSG-1000に移植されたのみである。ビートルズの曲が使用されている点が移植の障壁になったのであろう。

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード



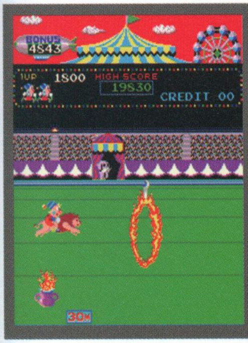
唯一の家庭用ハード移植版。見た目的にもかなり厳しい印象を受けるが、操作性も良くなく移植度はイマイチである。



ジャンプ、ジャンプで華麗な曲芸を披露せよ!

サーカスチャーリー

演目を失敗できない裏ストーリーがあった



ゲームは右スクロールで進行し、ゴール地点に到達すればステージクリア。障害物に触れたり、落下するともちろんミスとなる。

プレイヤーはピエロのチャーリーに扮して様々な演目に挑戦する『サーカスチャーリー』。制作と販売はコナミが行っていた。色々なことが表現できるようになったこの頃の作品にしては非常にシンプルなゲーム性だが、親しみやすいデザインと珍しいテーマがゲームファンの目を惹いて、出回りは良好であった。

横スクロールで展開するこのゲームはとにかくジャンプが肝心である。というのも、すべての演目にジャンプが必要であり、一歩タイミングを間違



基本ステージは6種類あり、綱渡りや空中ブランコなどサーカスの定番演目が収録されている。なお、写真はステージ選択アリのバージョン。

えただけで致命的なミスが発生しやすい。度重なるミスはチャーリーの解雇に繋がってしまうが、全体的に難易度はやや高めで観客から賞賛の拍手をもらうにはリズム良くジャンプを決めて演目をこなしていくのがポイントである。なお、アーケード版は一部のバージョンを除いて演目を選択することが可能であったため、いきなり最難関とされる空中ブランコに挑戦することもできた。

ちなみに余談をひとつ。ゲームオーバー=解雇であるのは当然の流れだが、本作には団長の娘と結婚したければサーカスを成功させろというストーリー設定（作中にはそういったシーンは見受けられないが）が存在し、チャーリーがどうしてもがんばらなければいけない理由があるのだ。

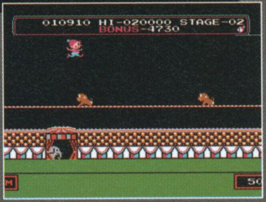


隠しステージである水上トランポリン。2周目以降にノーマルのトランポリンを偶数回クリアすると出現する。

ゲーム性はシンプルと述べたが、そういう作品ほどやり込むといろいろな発見があったりするもので、例えば火の輪くぐりの火ツボをバックジャンプするとボーナスアイテムが出現…といったように、隠しフィーチャーとして1UPがあったり、ボーナスがもらえたりもするので、ただクリアを目指すのではなく、通常プレイから少し外れていろいろ変わったことに挑戦する楽しさもあった。

ファミコン版





本作はFCにも移植されており、ソフトプロが販売を行った。モードAを前提とするならばAC版よりも難易度は下がっている。容量の都合からかトランポリン2種は削除されている。

DATA サーカスチャーリー

メーカー/コナミ
発売日/1984年4月

※…AC版の発売日

定価/—円

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクトEGG	未配信

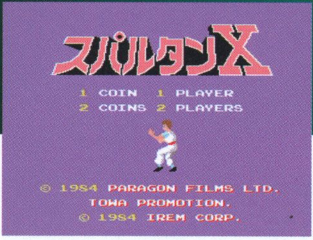
対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

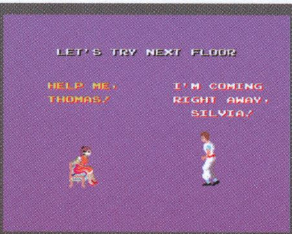
オリジナルはアーケード版。PS版は『コナミ80'sアーケードギャラリー』に収録、DS版は『コナミ アーケード コレクション』に収録されている。

本人は絡んでなくても面白ければOK

スパルタンX



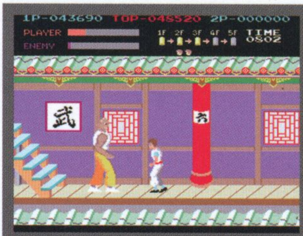
ネタに事欠かないが中身の完成度は高い



誘拐されたシルビアを救うべくミスターXの待つ塔へ単身乗り込むトーマス。お約束の展開も内容は映画とは全然関係ない。

アジア…いや、いまや世界が誇るアクションスター、ジャッキー・チェンのゲームといえばこの作品。ご存じ同名映画を題材にした横スクロールアクションである。

しかしながらこの作品。『スパルタンX』と銘打たれているものの、映画と関係があるのは主人公トーマス、さらわれたヒロインがシルビアという名前くらいで内容はほとんど別物だったのである。掲載しているフライヤーを見てもらえばわかるように、宣材はモロに映画を匂わせる形となっているが、実のところ許諾に噛んでいた人物のせいなのかは不明だが、正当なライセンスを得ていたことをジャッキー本人が知らなかったというオチまでついていた。



ライフ制&タイム制なのでザコエリアをサクサク進みボス戦までいかに体力を温存できるかがカギ。しかし、ボスは曲者揃いで強い。

こうなってくるとファミコンソフトの多くがそうであったように、有名人の冠がついた作品即ちハズレ…と頭によぎるのだが、ゲームとしてはなかなか良くできた作品。次々に襲いかかってくるザコをなぎ倒し、トラップをかわし、各階に待ち受けるボスとの勝負といった流れでスピーディーかつ爽快感のある作品に仕上がっており、いい意味で裏切ってくれているのである。ただし、後に任天堂が移植したFC版に比べると難易度は高め。特にボス戦は闇雲な特攻ではなかなか倒すことはできない。各階の番人達を倒すには行動パターンを見極めて最適な攻撃を決める必要があった。

シリーズ作品

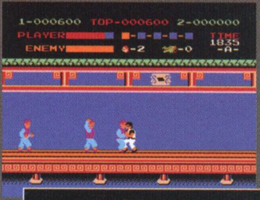
スパルタンX2	FC

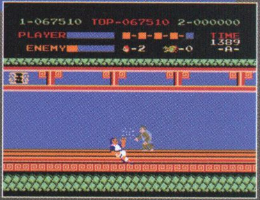


ジャキー・チェンのクンフー炸裂!!と堂々とフライヤーに書かれているが、ジャッキー本人はこのゲームに登場しない。

一方、諸々ライトに調整されたFC版も140万本を超える大ヒットとなった。こちらはコロコロコミックにて連載されていたファミコンロッキーで、ある条件を満たすとシルビアが襲いかかってくるなどという衝撃のネタ（デマ）でも有名になった。

ファミコン版





プロローグの演出などがカットされているもののFC版も好評だった。FCとしては当時珍しく音声合成を使い、本作の特徴でもある敵の笑い声を再現するなど色々こだわっている。

DATA スパルタンX

メーカー/アイレム
発売日/1984年12月
※…AC版の発売日

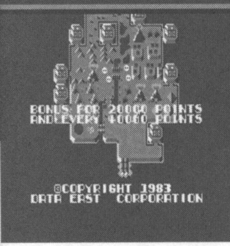
定価/—円

対応ハード

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	配信終了
プロジェクトEGG	未配信

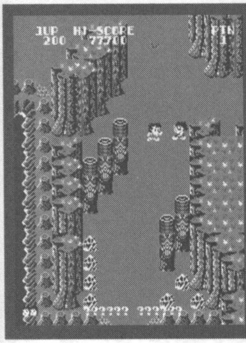
MSX版のタイトルが『聖拳アチョー』なのは有名な話。PSとSS版は『アイレム・アーケードクラシックス』に収録され、一時期は配信も行われていた。



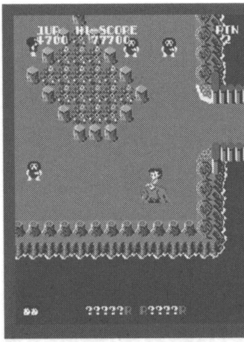
宝の島を舞台に原始人が大活躍

ジェネシス

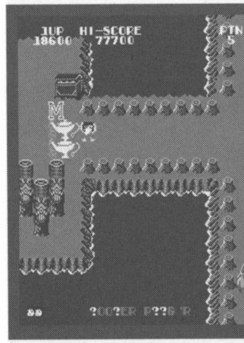
スタート地点で永久に点稼ぎ



宝の島が舞台で主人公は原始人という設定。自機は8方向に移動可能で任意スクロール式。ブーメランを使用した攻撃で敵を倒すことが可能だ。



恐竜に乗った敵を倒した後に、その恐竜を奪って乗ることが可能。恐竜に乗っている間は火の玉で攻撃でき、移動速度も大幅にアップする。

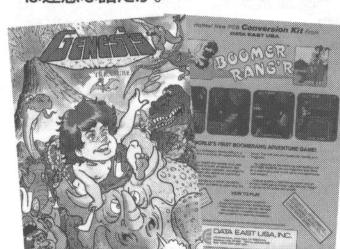


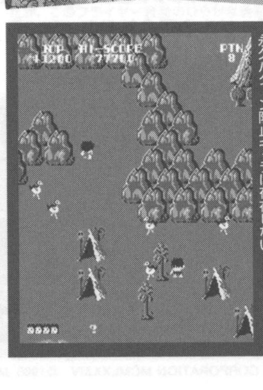
宝は島の周囲に散らばっており、それぞれがアルファベットに対応。全て集めれば海外版のタイトルが完成する。

本作はデータイーストが制作した8方向スクロールのアクションゲーム。主人公である原始人を操作し、宝を見つけることが目的だ。主人公の武器はブーメランで、その特性から往復両方に攻撃判定があり敵を貫通するため、1度に複数の敵をまとめて倒すことも可能である。

宝の場所はあらかじめ決まっており、ゲームスタート時にその在処の地図が表示される。主人公がそのいずれかの場所にたどり着けば面クリアとなりボーナス点が入る。その後は主人公がスタート地点に戻され、また残りの宝の場所を目指すことになる。この繰り返しで全ての宝を手に入れれば1周クリアになる。ただし、当然ながら面クリアごとに難易度は上がっていくため、そう簡単に1周クリアができるゲームではない。それどころか、真っ当にプレイすると本作はかなり難しいゲームになるのだ。

その原因になっているのが、一定周期ごとに発生する敵の猛ラッシュである。これは明らかに主人公を殺しにくるもので、一定時間ごとに自機を減らしてもらわなければ困る、というゲームからのメッセージのようである。しかし、これを逆手にとって敵のラッシュを有利な場所で待ち受けられれば、点数稼ぎに使えるのだ。本作には永久パターン防止キャラがいないため（ラッシュがその役目にもなっている）、敵を倒し続ければ残機数は増える一方である。この手法で本作は攻略されてしまった。こういった稼ぎは家庭用ハードではほとんど意味をなさないが、少ないお小遣いで長くゲームを遊びたいという当時の子供達にとっては非常に重要であった。お店にとっては迷惑な話だが。





正攻法で本作をプレイする際に最大の難関となるのが一定時間ごとに発生する敵のラッシュ。その割には永久パターン防止キャラは存在しない。

DATA ジェネシス

メーカー/データイースト
発売日/1984年4月

定価/—円

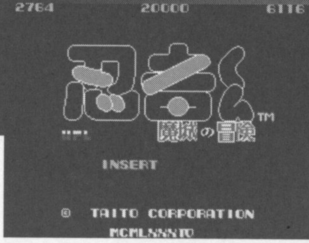
対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクトEGG	未配信

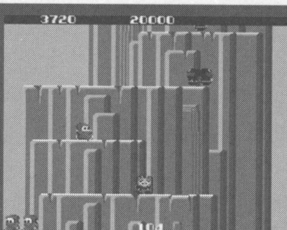
家庭用ハードには一切移植されていない。海外版のタイトルは『Boomer Rang'r』で、日本版と同時期に発売されている。

UPLの出世作にして最大のヒット作



忍者くん 魔城の冒険

マニアに愛された孤高のメーカー



段差のあるフィールドをジャンプで上り下りしながら手裏剣を武器に戦う。敵を倒した後の巻物はボーナス点になるが、坊主が出ると0になる。

『忍者くん 魔城の冒険』はUPLが開発した縦スクロールアクションゲーム。縦スクロールながら視点はトップビューではなくサイドビューなため、フィールドは縦に長い塔のような形状をしていて、そこをジャンプで上り下りしながら敵と戦っていく。この独特のゲーム性が受け、本作はかなりのヒットとなりタイトーからもライセンス生産されている。

UPLというメーカーはもともとユニバーサルプレイランドとして創業され、ユニバーサルの子会社であった。そして後に独立しUPLとしてアーケードゲームに本格参入。UPLブランド初の作品は『マウサー』というネコが主人公のアクションゲーム。ネズミにさらわれた彼女を救い出すという内容であった。これはヒットにはほど遠かったが、続く本作でUPLは一気にその名を高めることに成功した。しかし、メーカーとしての規模はまだまだ小さく、本作も自社のみでは生産しきれなかった。また、FCへの移植もジャレコが行い、後に「忍者くん」の名を使ったゲームが同社から発売されたため、FCを中心にゲームをしていた層には『忍者くん』はジャレコのゲームと思われてしまっている。

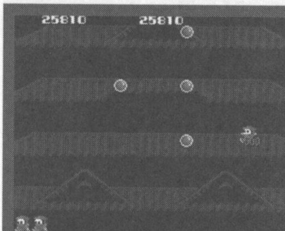


ステージが進むと強力な敵が出現するようになる。体当たりで敵を気絶させるテクニックは必須のものである。

その後、UPLは『ペンギンくんウォーズ』『忍者くん 阿修羅の章』といった作品を制作しながら、『ミュータントナイト』（異形のキャラが戦うアクションゲーム）『宇宙戦艦ゴモラ』（自機がデカすぎるシューティングゲーム）といった迷作も発売し、一部のマニアから熱狂的に支持されるメーカーになっていった。しかし、一般受けする作品は少なく、アーケードゲームでも家庭用ゲームでも苦戦し、1992年の『鋼鉄要塞シュトラール』を最後に倒産してしまった。

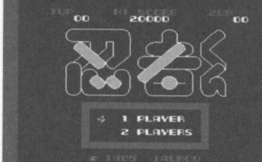
シリーズ作品

忍者くん 阿修羅ノ章	AC・FC・PC
すーぱー忍者くん	SF

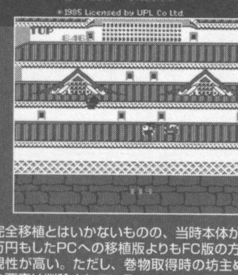


1ステージに1個出現する玉を3個集めるとボーナスステージに突入。ここでは時間制限がシビアでパーフェクトを出すのは意外に難しい。

FC版



※1985 Licensed by UPL Co Ltd.



完全移植とはいかないものの、当時本体が数十万円もしたPCへの移植版よりもFC版の方が再現性が高い。ただし、巻物取得時の坊主めくりの要素は削除されている。

DATA 忍者くん 魔城の冒険

メーカー/UPL
発売日/1984年10月※

※…AC版の発売日

定価/一円

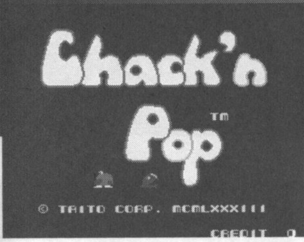
対応ハード

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

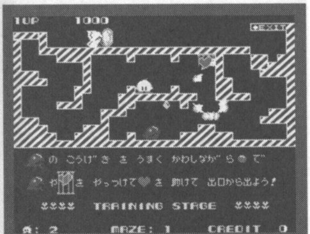
ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	514円
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

PC-88やFM7といったパソコンのほかにFCに移植されている。バーチャルコンソールで配信されているのはFC版である。

ちゃっくんぽっぷ



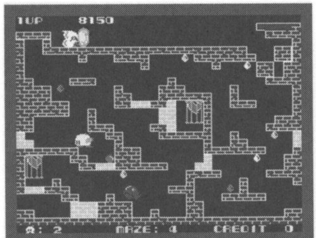
優れたゲーム性の影に東大の存在があった



1面はチュートリアルで基本ルールを学べる。ちゃっくんは壁に吸い付くように移動でき、爆弾を使って敵や壁などを破壊可能。

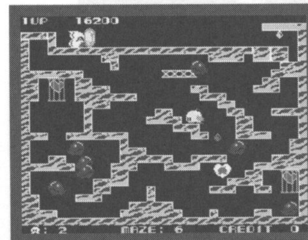
ゲームメーカーの老舗であるタイトーが非常に得意としていたゲームジャンルが、固定画面型のアクションゲームである。そして、それにキャラクター性とパズル性を融合するのがタイトー流といっていいものである。この『ちゃっくんぽっぷ』はその中でも元祖ともいうべき存在で、「ちゃっくん」「もんすた」といったキャラも可愛らしく、女性でも安心してプレイできる作品になっている。

主人公であるちゃっくんの目的は奪われた彼女のハートを取り戻すこと。迷路状のフィールドにはなぜかハートがオリにいれられて置かれている。このオリを武器である爆弾で破壊して脱出すればステージクリアとなる。爆弾はちゃっくんの左右に落とすことができ、一定距離転がってから時間で爆発する。この爆弾を使えば敵を倒すことが可能だが、ショットや剣といった直接的な攻撃とは異なり、何とももどかしく感じる。また、爆弾の爆風にちゃっくんが触れるとミスになってしまうため、これにも注意が必要だ。



オリの中のハートを回収して出口を目指す。敵を全て倒したり1匹も倒さなければボーナスが入るが、卵を破壊してしまうとボーナスはなしだ。

本作のキャラクターはそれまでのタイトーにはない優れたものであったため、同社のマスコットキャラ的に使われていた（後に『タイムギャル』のレイカや『バブルボブル』のバブルンにその座を譲り渡す）。また、『バブルボブル』には本作の「もんすた」や「まいた」が敵キャラとして登場。同作の「ぜんちゃん」も本作の没キャラである。

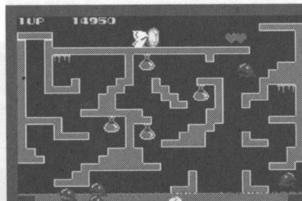


ちゃっくんの右下に見えるハートは無敵アイテムのスーパーハート。触れればスーパーちゃっくんになり、体当たりで敵を倒せるようになる。

詳細は不明だが、本作のオリジナルは日立のベーシックマスターというPCで制作された『Chack'n Chack』だと言われている。制作者は東大マイコンクラブに所属しており、タイトーは同クラブからゲームを買い取って製品化していたということだ。そのためか本作は数多くのPCに移植された作品になっている。



もともと本作のタイトルはアルファベット表記であったが、このフライヤー裏面のひらがな表記が広まり一般的になっていった。



水の入ったボトルを破壊すると底に水が溜まっていく。ちなみにちゃっくんは泳げるので水の中に入っても大丈夫である。

DATA ちゃっくんぽっぷ

メーカー/タイトー
発売日/1984年4月※

※…AC版の発売日

定価/―円

対応ハード

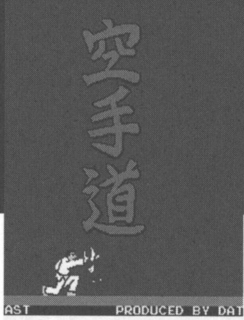
AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	514円
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクトEGG	未配信

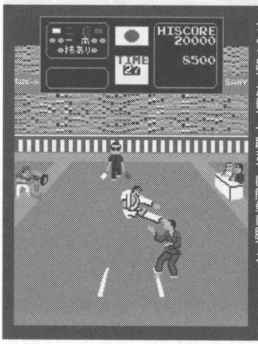
多くのPCやFC、セガのSG-1000などに移植されている。配信はFC版で、PS2、PSP版は『タイトーメモリーズ』に収録されている。

2本のレバーを操って黒帯を目指せ

空手道



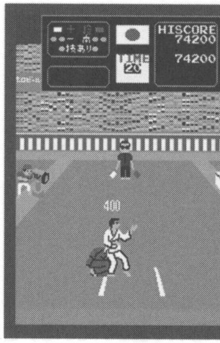
操作に慣れれば勝ち抜くのは簡単



2本のレバー（左が移動用、右が攻撃用）を操り、空手の試合に勝っていく。慣れれば特定の技をタイミングよく出すだけで七段までは簡単に勝てる。

『空手道』はテクノスジャパンが開発し、データイーストから発売された対戦型の空手ゲーム。分類上はスポーツゲームに含まれるかもしれないが、本書ではアクションゲームの1つとして扱わせていただく。

本作の変わっている部分はその操作系で、『クレイジークライマー』などと同じツインレバーが使用されている。そのレバーの動作の組み合わせにより数多くの技が出せる、というのが本作最大の特徴だ。しかし、こういった考えで本作に挑むと、その操作に苦しむことになる。技表とにらめっこしながらのプレイなど面白いはずもなかろう。



レバーを一瞬だけいれると技が途中でキャンセルされフェイントになる。また、敵の背後にまわって後ろ回し蹴りを決めるなどのパターンが美しい。

そこで左レバーは移動用、右レバーは攻撃用と考えると本作の操作は非常に上手くいく。左レバーを前にいれるとキャラは前進を始める。敵に近づいたら右レバーを前に入れれば前蹴りや追突きといった技が出る。左レバーを下に入れればキャラはしゃがみ、そのまま右レバーを前に入れれば足払いが出せる。このように本作は意外なほど直感的な操作が可能で、変わった操作系が実は理にかなっていることが分かる。ただし、家庭用ハードへの移植には向かず、まともな移植が実現したのはPS2版が初めてである。

本作の3ヶ月後に発売された『対戦空手道 美少女青春編』は、ゲーム性はそのままに2人対戦が実現している。しかし、そのためには筐体の片側に4本ものレバーが必要であり、出回りはあまりよくなかった。また、急造であるためか、肝心の女の子の見た目も酷いもので、その背の低さは小学生か幼稚園児なみ。フライヤーの絵も某キャラにそっくりでヤバ目だ。

シリーズ作品

対戦空手道 美少女青春編	AC



次のボーナスステージが牛との対戦である場合に発せられるセリフ。デコゲーを代表するものとして有名なセリフである。

対戦空手道 美少女青春編



同年に発売された対戦可能なニューバージョン。好きになった女をかけてライバル同士が戦うという設定だ。操作方法やルールなどはオリジナルと同じであるが試合のフィールドやボーナスステージの種類が増えている。

DATA 空手道

メーカー/データイースト
発売日/1984年6月

※…AC版の発売日

定価/ー円

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	配信終了
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクトEGG	未配信

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

FC版はディスクシステム用。PS2版は『俺たちゲーセン族』その3として発売。AC版の配信は既に終了。そのほかに海外ハードにも移植されている。

若貴ブーム前に発売された相撲ゲーム

出世大相撲



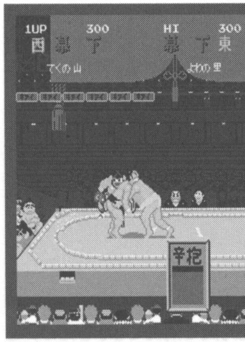
限られた容量で相撲の面白さを再現



ゲームはしこ名をつけるところからスタート。ここで卑猥な言葉を入力すると「マジメニヤレ！」と怒られて、しこ名がすけべ川にされてしまう。

テクノスジャパンという会社はデータイーストの専務であった瀧邦夫氏らを中心として作られた会社である。そのため、当初からデータイーストと結びつきが強く、グラフィックの感じも似通っている。また、本作も本来はスポーツゲームに分類されるものであるが、ここではアクションゲームの1つとして扱っていく。

本作はサイドビューの対戦型ゲーム。ただし、相撲というルールにのっとっているため、ジャンプしたりはできず、組んでからの投げと張り手、突っ張りが主な攻撃方法となる。また、レバーを上にいれると攻撃を「いなす」ことが可能。これによって敵の攻撃を逆手にとってプレイヤー有利の体勢にも持ち込める。敵と組んだ場合はとにかく連射勝負となるが、実は本作は連射さえ速ければかなり簡単に勝ち抜いていける。そして、これらの攻撃を強力にサポートするのが「キアイ」である。キアイを使えば突っ張りの威力は大幅に上がり、連射が多少遅くてもゲージはいっぱいになる。このキアイを序盤のうちにどれだけ貯められるかも重要なポイントだ。



レバーを入れずに組んだ場合は辛抱ゲージが出現。ボタンの連打が速ければここを耐え凌いでキアイを貯めることが可能である。



レバーを入れて組んだ場合は根性ゲージが出現。ボタン連打でゲージがいっぱいになればレバーとの組み合わせで様々な技が出せる。



3戦のうち2勝以上すればゲームは継続し出世していく。横綱にまで昇進すると以降は負けが許されなくなる。

本作はかなり昔のゲームでありながら、敵キャラにも非常なこだわりが見られる。計14人存在する敵力士はそれぞれにしこ名、所属部屋、得意技が設定されており、その行動パターンも異なっている。突っ張りをかわすのが得意な「にげの谷」、いつもにやにやしていて仕切りでもおどける「にたり川」などなど。ゲーム性がやや単純なだけに、プレイヤーを飽きさせないための工夫に力が入れられていた。



微妙な判定には物言いが付く場合もあり。ちなみに審判団の右の背中にフクと書かれた人物は、データイーストの創業者である福田哲夫氏だ。

DATA 出世大相撲

メーカー/テクノスジャパン
発売日/1984年6月

※…AC版の発売日

定価/一円

対応ハード

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

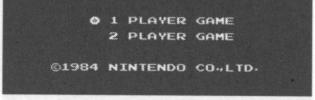
ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクトEGG	未配信

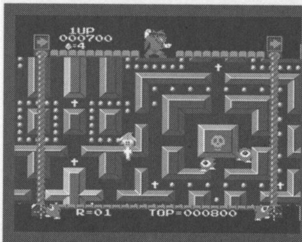
過去にX68000に移植されているが家庭用ハードには移植されていない。テクノスジャパンの『くにおくん』以外の版権所有者も不明である。

悪魔のポーズによってスクロール方向が変化

デビルワールド



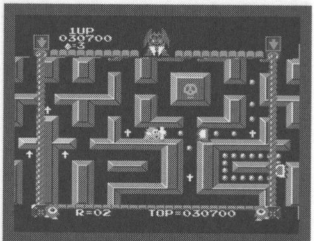
面白いゲームだが目新しさには欠ける



1面のゲーム性はいわゆるドットイートだが、十字架を持っていないとドットが消せない、画面が強制的にスクロールするなどの特徴がある。

前年に発売されたファミリーコンピュータは、初めアーケードゲームからの移植とスポーツゲーム、テーブルゲームを中心としていたが、1984年に入ってからはオリジナルのアクションゲームも登場。その1番手となったのが本作『デビルワールド』である。

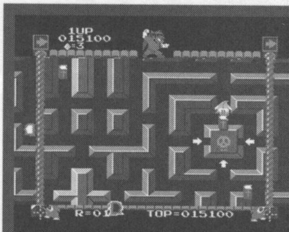
本作は1面と2面で異なるゲーム性を持ち、それにボーナスステージを加えることで1ラウンドを構成している。1面はドットイートで全てのドットを消せばクリアだが、十字架が武器兼ドットを消すために必要な道具になっている。ただ、十字架は装備していても一定時間で消えてしまうため、この際に素早く装備し直せるかどうかがポイント。



自機（タマゴン）は十字架を持っていれば火の玉をはいて攻撃が可能。さらに倒した敵は目玉焼きに変化し、これを食べることもできる。

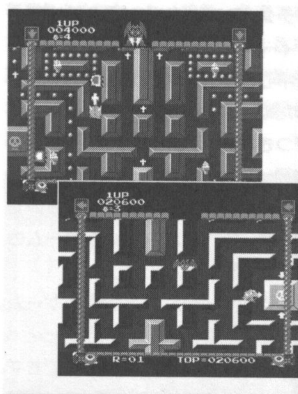
2面はバイブルを中央の穴まで運ぶことが目的となる。バイブルを持っている間は攻撃も可能で、消えることもないため一見簡単そうだが、穴にバイブルを差し込んだあと次のバイブルを取るまで無防備状態が長く、2面の方が難易度は高めだ。

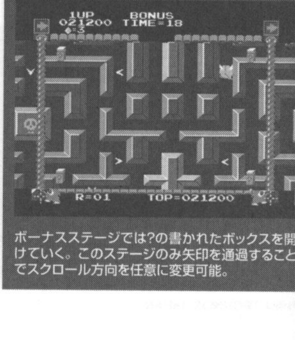
そしてこの両面に共通しているのが画面上部の悪魔である。ゲームの目的はこの悪魔を封印することなのだが、悪魔は間接的にプレイヤーを妨害しようと企てる。それが画面の4方向へのスクロールで、悪魔が大げさなポーズを取ると画面がその方向に強制スクロールする。これによって主人公が地形に挟まってやられてしまう、というのが本作に非常に多いやられパターンなのだ。



2面はバイブルをステージ中央の穴に差し込みデビルワールドを封印する。計4冊のバイブルを各穴に差し込めばステージクリアだ。

任天堂初期のゲームはアーケード版も発売されることが多いのだが、本作はファミコンのみでの発売になっている。また、GBAのファミコンミニにも選ばれておらず、何かと不遇な扱いを受けているタイトルである。





ボーナスステージでは?の書かれたボックスを開けていく。このステージのみ矢印を通過することでスクロール方向を任意に変更可能。

DATA デビルワールド

メーカー/任天堂
発売日/1984年10月5日

定価/3800円

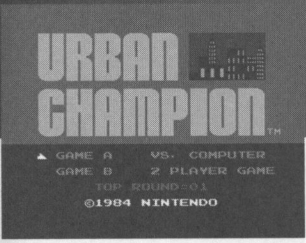
対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

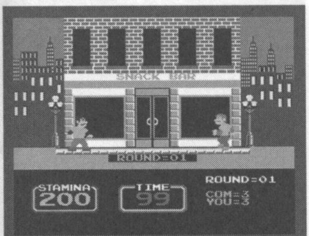
ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	514円
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

本作は発売当初3800円で売られていたが、同年に任天堂のソフト全てが4500円に値上げされており、同一ソフトながら定価が2種類存在する。

アーバンチャンピオン



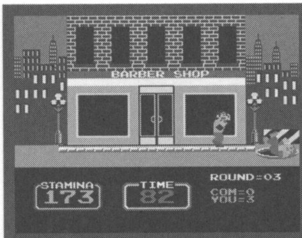
ファミコン初の対戦格闘ゲーム



制約としてスタミナとタイムが存在する。スタミナは0になっても敗北とはならないが、パンチをもらうと即ノックダウン状態となる。

ファミコン黎明期に任天堂が発売した初の対戦格闘ゲームが『アーバンチャンピオン』である。

本作はアメリカの街をモチーフにしたと思われる夜の都会を舞台に、ストリートファイトで敵を倒していくのがゲームの目的。プレイヤーは強弱のパンチを上下に打ち分けて攻撃するのだが、それはもちろんアメリカのケンカでローキックをするのは卑怯とされているからではない。ファミコンがまだ軌道に乗る前の初期の作品ゆえに、後のド派手な必殺技を炸裂させる対戦格闘ゲームと比較するのは酷



勝負は相手を蓋が開いているマンホールのある画面の端まで追い込み落とした方の勝利。1人用モードでは負けない限りこれが永久に続く。

な話である。

ただ、開発者がゲーム&ウオッチの生みの親である横井軍平氏であったことも関係しているのか、ゲーム性はどちらかというと当時の携帯機のような単純さで、基本はひたすら殴り合って相手をマンホールに落とすという繰り返しになっている。ファミコン初期の作品とはいえ、やや大味な出来であったことは否めない。

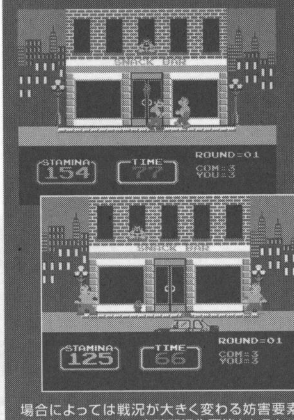
それでもこの作品がダメなわけでは決してない。ゲームが単調になるのを回避するためにビルの住人が植木鉢を落下させて妨害したり、ランダム要素としてパトカーが登場し、ポジションの劣勢な方が立ち位置リセットの恩恵を受けられたりと、いろいろ考えられているのだ。また、パンチと同じように上下にガードが可能なので、多少の攻防駆け引きも存在する。



自分の家の目の前でボコスカやられたら迷惑でしかないと思うのだが、何故か勝つと住人から祝福される。荒くれた街だ。

1人用モードでは139連勝という途轍もない偉業を成し遂げた暁にはチャンピオンの称号がもらえるといったマニア向けのやり込み要素もあるが、本作もまたこの時代の任天堂ファミコンタイトルの多くがそうであったように、やはり家族や友人を交えての2人対戦が面白かった。前記のパンチとガードの読み合いも2人対戦だからこそ熱いのである。勝負に白熱しすぎていつの間にか友達と取っ組み合い…なんていうのもいい思い出だ。

妨害要素



場合によっては戦況が大きく変わる妨害要素。植木鉢は当たると一定時間操作不能となるため避ける必要がある。また、パトカーが出現した場合は問答無用で仕切り直しとなる。

DATA アーバンチャンピオン

メーカー/任天堂
発売日/1984年11月14日

定価/4500円

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	514円
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクトEGG	未配信

Wiiのバーチャルコンソールで配信されているほか、3DSでは立体視が可能な『3Dクラシックス アーバンチャンピオン』も配信されている(571円)。

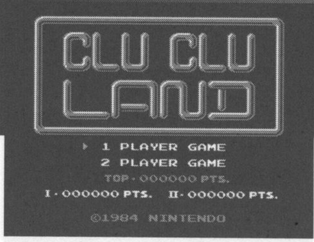
対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

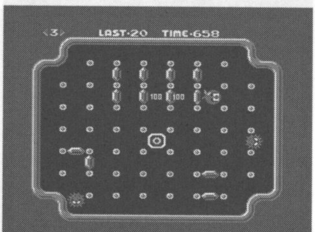
※…FC版の発売日・FC版の定価

任天堂お得意の2人同時プレイアクションゲーム

クルクルランド



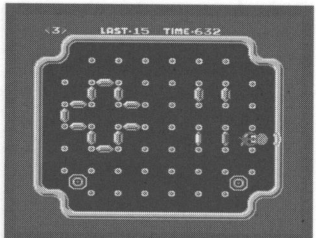
独特の操作方法は本作のみのもの



ステージ中に隠された金塊を全て見つけ出せばステージクリア。金塊は何らかの絵の形に配置されており、自機が通過すれば姿が現れる。

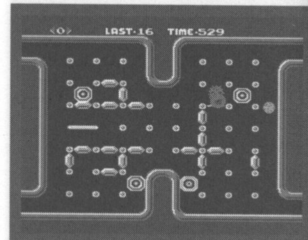
『クルクルランド』はファミコン初期の名作の1つ。その一風変わった操作性はアクションゲームのお手本とも言えるもので、ゲームの本質はハードの性能やグラフィックにあるのではないと感じさせてくれる作品。自機を動かすこと自体が面白いと思わせるゲームである。

そして、この時期の任天堂のアクションゲームには必ずといっていいほど付いている機能、2人同時プレイももちろんカバー。お互いに当たり判定があるため、協力しているつもりが邪魔をすることにもなりがちで、いつの間にかケンカになってしまうこともままある。ただ、ゲームの性質上『マリオブラザーズ』や『バルーンファイト』ほど積極的な殺し合いにはならないようになっている。



プレイヤーの邪魔をするトゲトゲの敵ウニラ。自機から発射される衝撃波を当てれば触れてもOKになり、さらに壁に向かって押しつぶすことも可能。

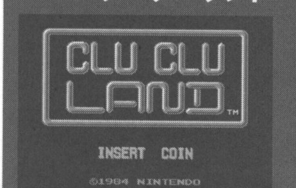
本作の面白さは自機の操作にあると先に述べたが、上手く動かすには少々の慣れが必要になる。自機は止まることができず、何も操作しなければ直進を続け外壁にぶつかるとUターンする。そして十字ボタンを上下左右にいれると自機は手を伸ばして棒を掴み、それを支点にしてクルクルと回る。自機が行きたい方向を向いた時にボタンを離せばまた直進を始めるという感じだ。恐らく読者のほとんどの方はプレイ経験があると思われるので、この不甲斐ない説明で勘弁してもらいたい。とにかく、文字では説明しにくく、実際にプレイしてもらった方が何倍も早く理解していただけるはずだ。

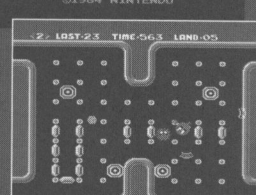


ステージは徐々に複雑になり難易度も上がっていく。さらに高次面では発見した金塊の上を通ると裏返しになってしまう。

この不思議な操作感は病みつきになる面白さを持つが、ゲームとしては難易度も低く初心者でも序盤は簡単にクリア可能だ。しかし、久々にプレイしてみるとこれが意外に難しい。子供の頃はスムーズに自機を動かせていたのだが、中年ゲーマーには少々荷が重いゲームかもしれない。さすがに序盤はクリア可能だが、ウニラの巣（ブラックホール）が増えてくると、どうしても慌ててしまうのである。

VS.クルクルランド





本作はAC版がオリジナルと言われているが、発売日はほぼ同時期である。ただ、AC版にはFC版にない要素が存在しているため、FC版は容量の関係でそれらを削除したのであろう。

DATA クルクルランド

メーカー/任天堂
発売日/1984年11月22日

定価/4500円

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	514円
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクトEGG	未配信

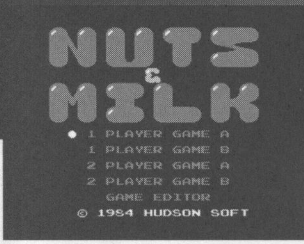
対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

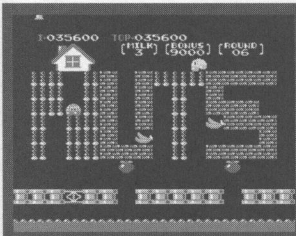
FC版はディスクカードの書き換え用としても発売されたが、現在はプレミア価格になっている。配信とGBA版はFC版ベースである。

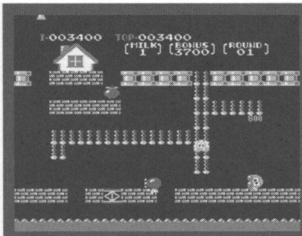
※…FC版の発売日・FC版の定価

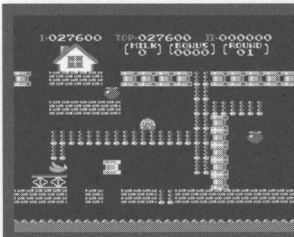
ナッツ&ミルク



無線機ショップから日本を代表するソフト会社へ


画面内の全てのフルーツを取れば家のトビラが開いて彼女（ヨーグル）が顔を出す。最終的にはそこにたどり着けばステージクリアだ。


ゲームBはお邪魔キャラの数が増えてより難易度が高い。見た目は非常に単純で簡単そうなゲームだが、実は意外にシビアで難しい。

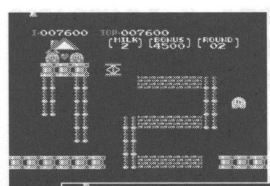

エディット機能を使えば自分独自のステージを作り出すことが可能だが、往々にしてクリア不可能なステージを制作してしまいがちだ。

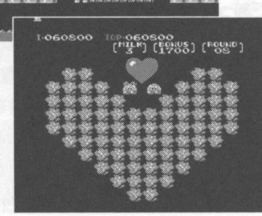
『ナッツ&ミルク』はファミコン初のサードパーティ（そのハードを発売している会社以外のメーカー）製ソフト。制作したのは高橋名人で有名なハドソンで、実はこれが日本の家庭用ゲーム機で初めてのサードパーティ製ゲームになっている。

ハドソンの創業者である工藤裕司氏は学生時代に機関車の写真を売る会社を設立。その会社の名前がグループハドソンプロダクションであった。同社は失敗に終わったが、工藤は大学卒業後に再び会社を作ることになる。当初は喫茶店にするつもりで借りた店舗が同じ建物に同業者がいたため中止となり、代わりに始めたのが無線機ショップCQハドソンであった。これがその後のハドソンの前身で、同社がゲームメーカーとして大きくなった後も、同じ場所に店舗が存在していた。

その後、ハドソンはパソコンとそのソフトの販売を始める。当初はすれすれの自転車操業であったが、雑誌に載せた通信販売の広告を機に爆発的にソフトが売れ初め、一躍日本を代表するPCゲームメーカーになっていった。そしてある日、当時専務だった工藤浩氏（裕司氏の弟）がデパートのおもちゃ売り場でファミコンを目にする。工藤は安価でありながらPC以上の性能を持つファミコンに驚き、そのソフトを制作することを決める。そして日本初のサードパーティとして任天堂に迎えられたのであった。

しかし、この時よりも前からハドソンはファミコンと深く関わっていた。実はファミコン用のBASICはハドソンの中本伸一氏が中心となって制作されていたのだ。このことからハドソンのファミコン進出は、必然的なものでもあったことが分かる。







PCからの移植といわれる本作だが、実際には同タイトルながらPC版は全く違うゲームであり、実質的には本作はFCオリジナルのものである。

DATA ナッツ&ミルク

メーカー/ハドソン
発売日/1984年7月28日

定価/4500円

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	514円
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクトEGG	未配信

GBA版は『ハドソンベストコレクションVol.4 謎解きコレクション』に収録されている。バーチャルコンソールの配信は3DS版もあり（同額）。

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

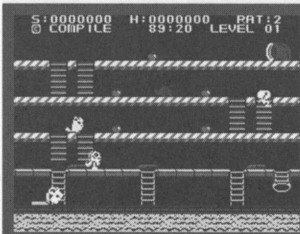
※…FC版の発売日・FC版の定価

コンパイル創世記のほんわかアクション

ハッスルチューミー

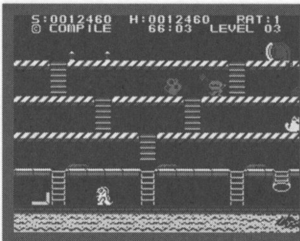


悪くはないゲームだが コンパイルらしさはない



ステージ上の食物を全て左下の出口まで運べばクリア。ただし、1個運ぶごとに主人公の動きが遅くなるため、何度かに分けて運んでもOKだ。

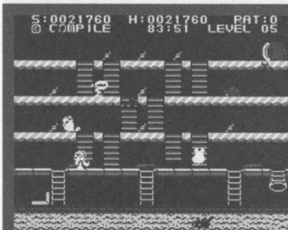
セガがファミコンと同じ日に発売した家庭用ハード、それがSG-1000である。キーボード一体型の上位互換機であるSC-3000も同時に発売され、ゲーム派とプログラミング派双方から支持されるゲーム機になるはずであった。しかし、結果的には日本国内では惨敗と言っていいほどの差が付き、ここからセガハードの苦難の道が始まったのである。ただ、それは怪物的な存在であるファミコンに対して負けたということであり、SG-1000はセガが当初見込んだ以上の台数を売り上げ、セガに大きな収益をもたらしている。



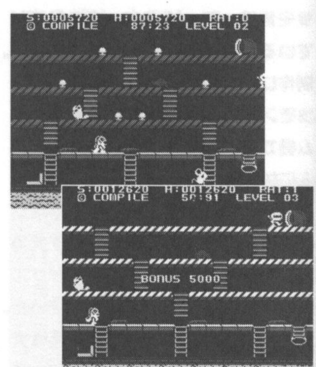
主人公は空き缶を投げつけて攻撃が可能。ただし、起動が山なりであったり倒せない敵がいるなど、使い勝手はそれほどよくない。

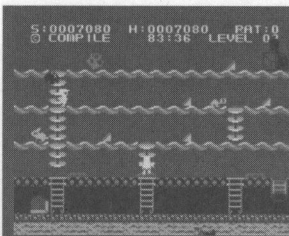
確かにSG-1000は当時としては安価で高性能なハードであったのだが、ファミコンはその上をいく性能を持っていた。それはゲーム画面を見れば誰の目にも明らかであり、このままではセガに勝ち目がないのは間違いがなかった。また、ハードの性能以上に差があったのはコントローラで、ファミコンの完成されたそれとSG-1000では雲泥の差があったのである。そこでセガはこの年、SG-1000のマイナーチェンジ版であるSG-1000IIを発売。ハード性能にはそれほど大きな差は見られないが、コントローラーに関してはかなり改善されたと言える。本作が発売されたのはそんな最中のことであった。

『ハッスルチューミー』はコンパイルが制作した固定画面式のアクションゲーム。ただし、コンパイルは正式なサードパーティにはなっておらず、本作はセガとの共同開発という形になっている。そのゲーム性はネズミを操作して食べ物を運ぶというもの。かなり簡単なゲームで今プレイしてみるとやや物足りなさを感じる。



全体的に難易度はかなり低めであり、安心してプレイできる反面物足りなさも感じる。やはり、当時を懐かしむ人向けのゲームだと言えよう。





上写真はMSX版。ゲーム性は同じであるがステージ構成や見た目が異なる。どちらも同額で配信されているので比べて楽しむのもいいだろう。

DATA ハッスルチューミー

メーカー/コンパイル
発売日/1984年※

定価/4300円※

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクトEGG	540円

対応ハード

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

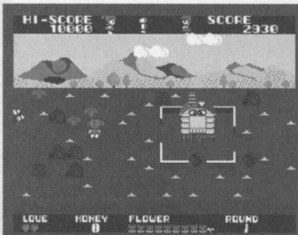
セガのSG-1000とMSXで発売されている。プロジェクトEGGの配信も利用可能であるし、MSX版はiアプリ用のものも販売されている。

※…SG-1000版の発売日・SG-1000版の定価

ガールズガーデン



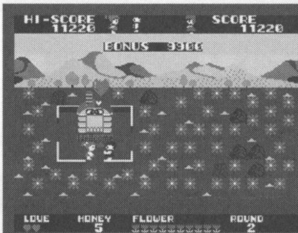
花が好きなミント君 行動的なパプリちゃん



主人公のパプリちゃんはミント君の気を引くために花を摘む。規定数（画面下）の花を集めれば家の窓が開き、ミント君が会ってくれる。



花園の番人であるクマに接触するとハートを1個失う。個数制限ありのハチミツを使えば、クマはそちらに夢中になり安全にやり過ごせる。



規定数の花を集めて家に行けばフィールドが花満開になり、見事ミント君のハートを射止めることに成功する。

セガを代表するゲームプログラマであり、『ファンタシースター』『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』といった同社を代表する数々のゲームを制作してきた中裕司氏。この『ガールズガーデン』は氏が初めて制作したゲームであり、入社後の研修が終わってすぐに本作の制作にとりかかったということだ。

本作の内容は主人公の女の子（パプリちゃん）が男の子（ミント君）のために花を摘むというもの。何ともセガらしくないゲームだが、これは初めから女性向けのゲームとして制作されているからである。可愛らしいキャラに戦闘のないゲーム性は確かに女性向けなのかもしれないが、クマが徘徊する場所に女の子が1人で向かうというのは、設定として無理がありすぎではなかろうか。しかし、こういったお馬鹿な部分にセガらしさが感じ取れるのも事実である。また、パッケージやフライヤーに使用されているイラストは脱力感満載で、どういった意図でこれが採用されたのかが気になる。もしも、このイラストが販促に繋がると考えていたのであったら、やはりセガという会社は変わっているとしか言いようがない。

クマの妨害を避けながら無事に規定数の花を集めればステージクリアとなり、2面をクリアするとチャレンジングステージが始まる。ここでは、それまでとは趣を異にした横スクロールのゲームとなり、パプリちゃんがジャンプでクマを飛び越えることが目的となる。それと同時にキャラも巨大になっており、初めてこのステージを目にすると少々驚くかもしれない。これはSG-1000のスプライト拡大モードを使ってみたかったからだと、中氏が後に語っている。



左のイラストはパッケージにも使われているが、どう考えてもマイナスの効果しかもたらさないと言わざるを得ない。



2面クリアごとに突入するチャレンジングステージ。画面は横スクロールになり、ジャンプでクマを飛び越えていく。

DATA ガールズガーデン

メーカー/セガ
発売日/1984年

定価/4300円

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

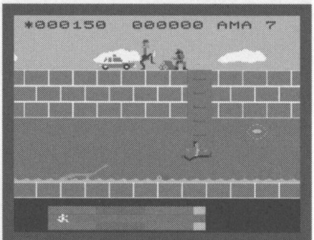
SG-1000用ソフトとして発売されている。セガの公式でも発売年は1984年になっているが、中裕司氏によると1985年2月発売が正しいとのこと。

スーパーカセットビジョン渾身のキラーソフト（予定）

ルパン三世
バルセロナ洞穴脱出作戦



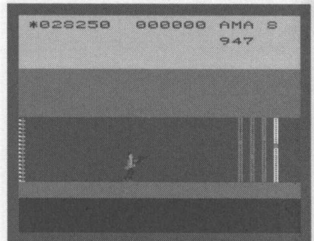
ルパンのゲーム化は意外に難しい



下水道の中を進むルパン。ステージが進んで多少の変化はあっても、基本的なゲーム性は代わらない。



ミスした場合はルパンの後方から銭形警部が現れて、ルパンは捕まってしまう。同時に出現するグラも情けなさ全開で、プレイヤーの気持ちを代弁。



最終面になると初めてルパンが銃を撃てるようになる。壁の弱点部分を打ち抜けばクリアで、これまでに比べて圧倒的に簡単だ。

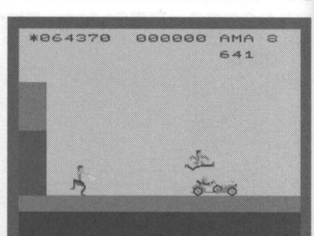
一時は日本の家庭用ゲーム機市場を独占していたエポック社だが、ファミコンの登場によってその牙城は一瞬にして崩れ去ってしまう。それもそのはずで、カセットビジョンとファミコンの性能差は誰の目からも明らかであり、たとえ驚くほど低価格の廉価版（カセットビジョンJr.本体価格5000円!）を投入してもエポック社に勝ち目はなかった。そこでファミコンに対抗するために新たに市場に投下されたのが、スーパーカセットビジョンである。

この新型ハードは機能的にはファミコンを越える部分も持っており、ハード性能的に大差をつけられるようなものではなかった。しかし、ファミコンは既に有力なサードパーティを味方につけており、自社開発のゲームの質も高く、ソフトの開発能力では大きく水をあけられていた。また、セガのSG-1000と同じでコントローラが非常に使いにくく、その2つの理由だけでスーパーカセットビジョンの敗北は決定的であった。一部のファンからは支持され、細々とゲームが発売されていた同ハードだが、1987年を最後にエポック社が撤退。その後、同社はファミコンのサードパーティとしてソフトを発売するようになる。

本作はエポック社がハードの売り上げ向上を狙って発売した初の版権キャラゲーム。下水道や洞窟のフィールドをゴールまで進んでいく横スクロールアクションゲームである。粗めのドットながらルパンや銭形警部といったキャラも確認でき、これらのキャラを活かしたゲーム性があれば面白い作品になったと思われるのだが…。今も昔もキャラゲーを購入した子供達（大人も）は、「騙された」と後悔することがお決まりなのだろうか。



スーパーカセットビジョンのイメージキャラは、当時若大将と呼ばれていた原辰徳氏。80年代のプロ野球選手らしいパーマヘアが眩しい。



最終面クリア後にはルパンが愛車メルセデス・ベンツSSKに乗り込み、銭形警部から逃走するというエンディングが見られる。

DATA ルパン三世

メーカー/エポック社
発売日/1984年7月

定価/3800円

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクトEGG	未配信

版権もののソフトであり、他ハードに移植されたことはない。メジャーなハードのゲームではないが、比較的流通量は多く中古価格もそれほど高くはない。

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

TVゲーム偉人伝 VOL 1

ATARI
GAME BOY
任天堂
Super Mario Bros.
BROWN BOX
DONKEY KONG
Computer Space
十字ボタン
ODYSSEY

TVゲーム偉人伝

Ralph H. Baer

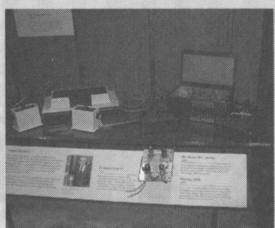
生誕
1922年3月8日
満92歳
ヴァイマル共和国
（現ドイツ連邦共和国）

功績
世界初の家庭用
TVゲーム機開発



テレビゲームの父は未だ健在である

ラルフ・H・ベア氏はドイツ生まれの発明家であり、テレビゲームの発展に多大な貢献を果たしている。ユダヤ人であるベアはナチスドイツによる迫害を避けるため、家族でアメリカに移住。当時16歳であったベアは通信教育を受けながら働き、第2次世界大戦が始まるとヨーロッパで諜報活動に従事している。戦後アメリカに戻ると正式にテレビ技術の学位を習得し、シカゴで働き始める。その後ベアはニューハンプシャーにある米軍調達資材の下請け会社サンダーズ・アソシエーツに入社し、引退まで同社に務めている。

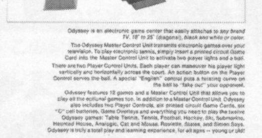


スミソニアン博物館に展示されているブラウンボックスとオデッセイ。

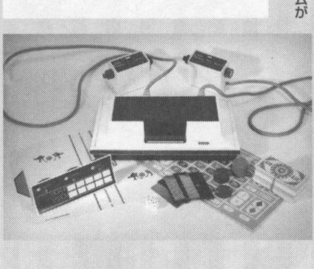
1966年の8月、ベアはバス停で「テレビで見たくない番組以外のものを見ることができないか」ということを思いつき、そしてその発想を元にテレビゲームの制作を開始したのである。こうして彼が初めて制作したゲームは『フォックス&ハウンズ』というもので、2つの光点をキツネと猟犬にみたてたものであった。その後テレビゲーム制作のプロジェクトが正式に認められると、光線銃と「ボールとパドル」のゲームの原型が出来上がり、「ブラウンボックス」と名付けられた。また、その際にテレビゲームに関するいくつかの特許が申請されている。

サンダーズ社は玩具メーカーではなかったため、次にベアはブラウンボックスを売り出すメーカーを探さなければならなかった。契約は難航したが結局はマグナボックス社とライセンス契約がかわされ、こうして世界初の家庭用テレビゲーム機「ODYSSEY」が誕生することになったのである。ただし、このODYSSEYはコスト削減のために、音響や得点表示機能が省かれ、ベアが目指したものとは異なったものになってしまった。

ODYSSEYは初年度に8万5000台を売り上げたが、これは期待通りではなかった。その理由として、マグナボックス社のテレビにしか接続できないと思わせてしまったこと、販売業者を限定しすぎたことがある。そして、ODYSSEYがもたらした最大の利益は、アタリ社から支払われる特許使用料ということになってしまった。

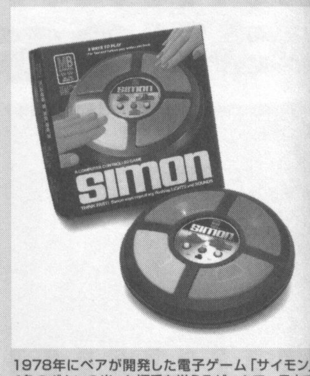


多くの付属品が特徴的。これを使用して様々なゲームが遊べるが、その反面単独で遊べるゲームは少ない。





2006年にアメリカ国家技術賞を受賞した際のラルフ・ベア（写真右はジョージ・W・ブッシュ大統領）。同賞は技術分野ではアメリカ最高の栄誉と言われる。



1978年にベアが開発した電子ゲーム「サイモン」。4色のボタンの光った順番を覚えるゲームで、日本では米澤玩具から発売されている。

TVゲーム偉人伝

Nolan Bushnell

生誕
1943年2月5日
満71歳
アメリカ合衆国
ユタ州クリアフィールド

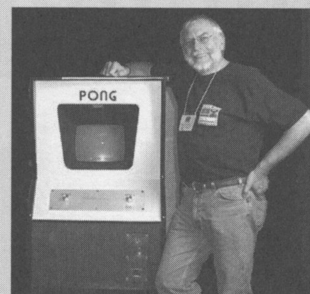
功績
世界初の業務用
TVゲーム機開発



巨万の富を得るも その後は挫折の連続



ブッシュネル（右）とアップルの創業者の1人であるスティーブ・ウォズニアック（左）。アタリがなければアップルも存在していなかったかもしれない。



アタリの創業者であるノーラン・ブッシュネル氏は史上初めてテレビゲーム産業で大成功を収めた人物。その栄光と挫折の人生はここでは語り尽くせないほどであるが、もしも彼がいなかったらテレビゲームの発展は今よりも大きく遅れていたかもしれないし、前進的なアイデアの名作のいくつかも世に出ていなかった可能性もある。

ユタ州で生まれ育ったブッシュネルは好奇心旺盛な少年で、燃料ロケットの制作や無線機による交信に明け暮れていた。しかし、「ポーカーに使ってしまう」などの理由で親から小遣いをもらえなかったブッシュネルは、必然的に様々なアルバイトをこなすようになる。そして、ユタ大学入学後は主に遊園地でアルバイトをするようになり、ここで彼は後のゲームビジネスの基礎を学んだという。

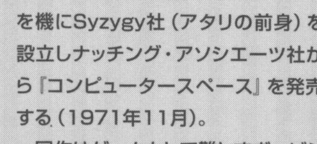
そして、ブッシュネルは大学において衝撃的な体験をする。それこそがスティーブ・ラッセル氏が制作した『Spacewar!』との出会いであった。ブッシュネルは同作に熱中すると同時に、どうにかしてこれを製品化できないか思い悩む。これはすぐには実現できなかったが、電子部品の値下がりを機にSyzygy社（アタリの前身）を設立しナッチング・アソシエーツ社から『コンピュータースペース』を発売する（1971年11月）。

同作はゲームとして難しすぎ、ビジネス的には失敗であったが、次に制作した『ポン』で大成功を収め、続く『ブレイクアウト』も大ヒットした（P6とP10参照）。その後アタリとブッシュネルは家庭用ゲーム機の分野にも参入し「Atari VCS」（ATARI2600）を発売。しかし、その生産に資金が必要であったため、ブッシュネルはアタリをワーナー・コミュニケーションズに売却。これによりブッシュネルは大金を手にしたが、VCSの不振によりアタリ社を解雇されてしまう。

その後のブッシュネルはいくつかのビジネスに手を出すがことごとく失敗。85年には破産し、現在では各種講演会を仕事とし忙しく飛び回っている。



世界初の業務用TVゲームである『コンピュータースペース』。後ろに見えるのはブッシュネルが次に手がけた『ポン』である。（2010年髙井商会にて撮影）



プロトタイプの『ポン』と、その制作者であるアル・アルコーン氏。



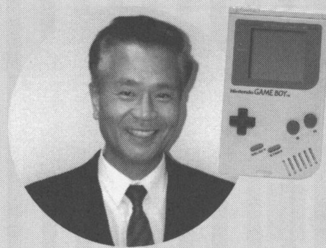
家庭用ゲーム機の分野においても全米を席巻したアタリブランド。ブッシュネルは短期間の間に絶頂とそこからの転落を味わうことになった。

TVゲーム偉人伝

横井軍平

生誕
1941年10月4日　満56歳没
京都府京都市

功績
十字ボタンの開発
ゲームボーイの開発





もし生きていれば今頃は何を…

横井軍平氏はファミコン発売に至るまでの任天堂の躍進を支えた人物。そのあまりに偉大な功績と早すぎる死は、日本のアミューズメント産業に大きな影響を与えた。

太平洋戦争が始まった1941年の京都に横井は生まれた。経済的に恵まれた家に育ち、同志社大学工学部電子工学科を卒業するが、就職活動は上手くいかず任天堂に拾ってもらった、と横井は述懐している。

当時の任天堂は花札とトランプを売る会社で、そこには大卒の社員などいなかったという。そして、ある日横井が仕事をサボって蛇腹式の玩具を作って遊んでいると、それが社長の目にとまり商品化される。このウルトラハンドが大ヒットし横井は社長直属の開発部に配属され（他の社員は経理の1人）、ここから任天堂は本格的に玩具メーカー（トランプも玩具だが）としての道を歩み始めたのである。

その後、横井は「ラブテスター」「光線銃」といった玩具を手がけ、特に光線銃は「レーザークレー」という大型施設にまで発展したが、オイルショックによって注文は激減し失敗してしまう。しかし、横井は失敗を取り返すべく「ゲーム&ウオッチ」を開発。この利益によって任天堂は借金を完済し、ファミコンの開発に資金を投入できた。

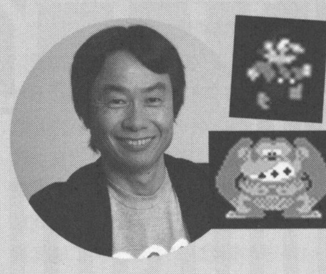
そして、ファミコンの発売と大ヒット、ゲームボーイの制作と話は進んでいくのだが、横井は決してコンピュータが好きではなかった。というよりも、その技術競争により、遊びの本質が見失われてしまうことを嫌ったのだ。実に横井らしい考えである。

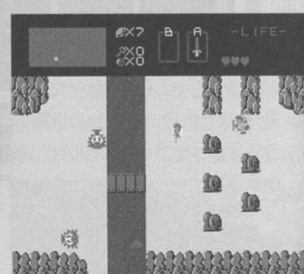
TVゲーム偉人伝

宮本茂

生誕
1952年11月16日　満61歳
京都府京都市

功績
ドンキーコングシリーズ開発
マリオシリーズ開発





工業デザインが専門のジーパン長髪新入社員

今や日本を代表するではなく、世界を代表するゲームクリエイターとして有名な宮本茂氏。彼が任天堂に入ったきっかけはコネ入社であったと言われている。実際、任天堂への入社にあたって父親の友人の区議会議員に口を利いてもらったというのは事実のようだが、これには宮本なりの謙遜が含まれているのだろう。本当のところ、宮本入社のきっかけとなったのは彼が面接の時に持って行った動物ハンガーが素晴らしかったからであり、事実任天堂はこの商品の実用新案を申請している（商品化はされなかった）。

任天堂に入った宮本が最初に手がけたのは『レーシング112』（P18）本体のデザインであった。その後、『スペースインベーダー』の亜流ゲームである『スペースフィーバー』のキャラデザインを務め、その後『シェリフ』や『スペースファイアバード』でも同様にキャラデザインを担当している。

そんな彼に転機が訪れたのはNOA※の失敗によってであった。当時NOAは『レーダースコープ』の不良在庫を2000台もかかえていて、その基板を入れ替えた新しいゲームの制作が至急必要であったのだが、ゲーム&ウオッチのヒットで忙しかった任天堂はそれに応える余裕がなかった。そしてその時、横井の提案でデザイナーにゲームを作らせてみようということになり、宮本に白羽の矢が立ったのである。こうして出来上がったゲームが『ドンキーコング』であり、その後の宮本の活躍は語るまでもないだろう。

※Nintendo Of America

OLD GAMERS HISTORY

オールドゲーマーズ ヒストリー



1985年











1985年のTVゲーム事情

この年になるとファミコンのサードパーティも充実してきており、そのソフト発売本数も前年の3倍にも及ぶものであった。こうして徐々にゲームの主流が家庭用ハードへ移行していこうとしていた中で、ゲームメーカーはアーケードゲームに新たなブームを持ち込む。それがセガを中心とした体感ゲームのブームであった。1985年にはその第1弾である『ハングオン』と『スペースハリアー』が発売され、人気を博していた。そしてこの流れは翌年以降にも続いていき、ゲームメーカーの在り方もまた変わっていくのである。

1985年に発売されたTVゲーム



グリーンベレー

メーカー/コナミ
発売日/1985年10月
定価/ー円

コナミから発売された横スクロールアクション。主人公はナイフ1本を武器に敵地に乗り込んでいく、という硬派というか無茶なゲーム性。火炎放射器やロケットランチャーといった武器は特定の敵を倒すことで使用可能になる。FCのディスクシステムにも移植されている。



決死の探検サバイバル ゆけゆけ山口君

メーカー/タイトー
発売日/1985年3月
定価/ー円

それより少し前にテレビで人気であった川口浩探検隊のパロディゲーム。タバコが得点アイテム、ゴール地点にはファミレスがありスタッフがお出迎えと、徹底的に番組をパロっている。制作はカネコで家庭用ハードへは移植されていない。



シティコネクション

メーカー/ジャレコ
発売日/1985年7月
定価/ー円

ホンダ・シティをモデルとした車に乗って世界各地を旅する。主人公の少女は世界各国の警察に追われる身という設定であるため、ゲームでもパトカーが敵になっている。フィールド内の床全てを塗りつぶせばゲームクリアだ。バーチャルコンソールやプロジェクトEGGで配信中。



青春スキャンダル

メーカー/セガ
発売日/1985年7月
定価/ー円

『熱血硬派くにおくん』よりも先に発売された不良アクションゲーム。制作はコアランドでアーケードのほかセガ・マークⅢに移植されていた。横スクロールのステージを進んでいき、最後にはボスとの1対1の対決が待っている。そして本作もまたさらわれた恋人を救い出すのが目的だ。



フロントライン

メーカー/タイトー
発売日/1985年8月1日
定価/4500円

兵士が単独で敵地に乗り込んでいく。ACではチャンネルスイッチを採用していたが、このFC版は個性が無くイマイチな出来である。戦車に乗ってからが楽しいゲームだが乗るまでが難しい。本誌のSTG編が発売されたら改めて収録したいゲームである。AC版は前年に発売。



ダウボーイ

メーカー/コトブキシステム
発売日/1985年12月11日
定価/5300円

こちらも戦争がテーマのゲームだが、アイテムの取得と使用がゲーム性の中心になっている。ゲームの説明だけを聞くと面白そうだが、実際にプレイすると幻滅するゲームの典型的なパターン。操作性が悪く爽快感が薄いというアクションゲームとしては落第点のゲームだ。



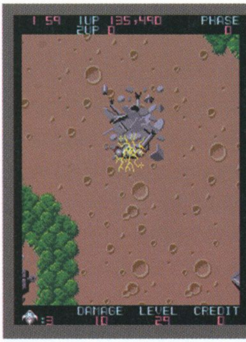
タイトル画面の音楽だけで大満足

メタルソルジャーアイザックII

かなりマイナーなゲーム 難易度はかなり高めだ



自機はアイザックアーマー形態でスタート。この形態ではロケットパンチで地上の敵を攻撃可能で、多少のダメージを受けても大丈夫である。



自機のダメージが10を越えるとアーマーが破壊され、頭部のみのアイザックファイター形態になる。この形態でダメージを受けるとミスになる。



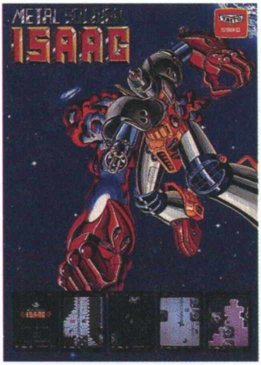
卵形のドームを爆撃すると中からアーマーが出現しロボット形態に戻れる。ダメージが溜まっている場合はわざとやられて、アーマーを付け替えるのもあり。

『メタルソルジャーアイザックII』はタイトーが制作したアクションシューティングゲーム。自機はロボットであるアイザックアーマー形態でスタートするが、ダメージが10を越えると飛行機であるアイザックファイター形態にチェンジする。この2形態を使いこなしてゲームを進めていくのだ。

アーマー時とファイター時ではそれぞれ特徴が異なり、長所短所もハッキリとしている。例えばアーマー時は攻撃力と生存性に優れるが動きは遅く、特に森や海を移動するのに苦労する。対してファイター時は地形の影響を受けず高速で移動が可能だが、攻撃面でアーマーに劣り敵の攻撃1発でミスになってしまう。そのため、基本的にはアーマー状態でプレイするゲームであり、ダメージを受けた際に仕方なくファイターになるといった感じだ。

ところで、本作は『II』であるため前作のことが気になる方もいると思われるが、実は前作は発売が見送られている。しかし、当時の一部の雑誌には広告が掲載されており、フライヤーも残っているため、どのようなゲームであるのかは推測可能。操作方法やゲーム性はほぼ同じだったようだが、ゲームのフィールドはかなり異なっているようである。

また、本作はタイトルデモ中に流れる音楽が『ダライアス』の1面の音楽と同じであることでも有名。作曲したのはZUNTATAの小倉久佳氏で、同作のゲームショー出展Ver.に流用したところ好評で、正式に採用されたということだ。



本作のオリジナルである『メタルソルジャーアイザック』のフライヤー。基本的なゲーム性や操作方法などは本作と同じであったようである。



ロボット形態では森や海での移動速度が落ちる。しかし、ファイター形態はあまりにもろく、誘導ミサイルによる攻撃でやられてしまうことが多い。

DATA メタルソルジャーアイザックII

メーカー/タイトー
発売日/1985年2月

※…AC版の発売日

定価/—円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクトEGG	未配信

お蔵入りしたオリジナルは1984年8月に発売が予定されていたようである。PS2版は『タイトーメモリーズII』下巻に収録されている。

その後の横スクロールアクションの原型を作った

魔界村



アイレムから カプコンへ

『魔界村』はそれまでいまいちパッとしなかったカプコンの名を一気に高めた名作。同時期の他の作品と比べても、横スクロールアクションとしての完成度は群を抜いていた。しかし、同時に本作は難易度の高さでも有名で、難しくてすぐゲームオーバーになってしまうが、面白いためついプレイを続けてしまう。これはゲームセンターの経営者から見れば理想的なゲームであり、その優秀なインカムからカプコンと本作はお店側からも支持されたのである。

カプコンはアイレムの創業者であった辻本憲三氏が創業（紛らわしいがどちらも創業者は辻本である）した会社で、辻本はアイレム社長時代にIRMを設立。その販売会社がカプコンであり、社名の由来はIRMの開発子会社である日本カプセルコンピューターからきている。やがて辻本はアイレムを去り、IRM（当時はサンビに社名変更済み）とカプコンを統合した。これが現在のカプコンである。

カプコンは初めエレメカなどを製造しながら人員の確保に努め、ユニバーサルやコナミを退社してきたスタッフを加え、本格的にテレビゲーム開発に着手する。そして『バルガス』でアーケードゲームに参入。その後も『ソンソン』『1942』『戦場の狼』と作品を開発し、本作の発売に至ったのである。

その後のカプコンの大躍進は読者の皆様もご存じであろうが、『バイオハザード』シリーズや、『モンスターハンター』シリーズなど、もはやテレビゲーム業界はカプコン抜きには成り立たないのではないか、と思われるほどだ。

シリーズ作品	
大魔界村	AC・PC・MD・PCE
超魔界村	SFC・GBA
極魔界村	PSP
極魔界村 改	PSP



本作の難しさの代名詞的存在であるレッドアリーマー。初見プレイヤーの多くは奴に残機全てをささげることになった。

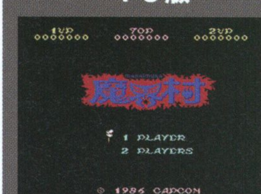


ゲームはデート中にプリンセスがさらわれるところからゲームスタート。なぜパンツ一丁なのかは疑問だが、恐らくそれが彼の正装なのだろう。



1～6ステージの概要が表示される。プレイヤーはその道中の長さに圧倒されると共に、変化に富んだステージ構成に驚嘆した。

FC版





1986年6月にはFC版が発売される。こちらもかなりのヒット作になったが、その容赦ない難易度にクリアを断念するプレイヤーも多かった。ハード性能的に画面がちらつくのは仕方がない。

DATA 魔界村

メーカー/カプコン
発売日/1985年3月

※…AC版の発売日

定価/―円

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	823円
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

バーチャルコンソールの配信はFC版もあり（514円）。PS3とXbox360でカプコン アーケード キャビネットとしてAC版が配信されている。

カプコンブランドを世に知らしめた



1ミスでパンツ、2ミスで白骨
敵（の攻撃）に当たるとパンツ姿になり、次にミスすると白骨化してしまう。

本作の面白さにはいくつかの理由があるが、ここではそれを1つずつ解説していきたい。

まず1つ目はステージ数の多さと、その変化の多彩さである。基本的に本作のゲーム性はジャンプと武器の投擲を駆使して、右方向に進んでいくのみである。もしも、各ステージに変化がなかったらプレイヤーは飽きてしまい、ここまでのヒットには至らなかったはずである。同じようなアクションが続いても敵や舞台が異なれば、プレイヤーは常に新鮮な気持ちでプレイが可能なのだ。しかも本作は基本は横スクロールながら上下への動きも多く、単調にならないように配慮されているのだ。

また、これらステージが冗長すぎない程度の長さを持っており、同一ステージ内でも敵やフィールドが変わっていくのである。また、このステージの



ジャンプアクションとシューティング部分のバランスが絶妙。難しいゲームだが理不尽さはなく、何度も挑戦する気になる。

長さが絶妙であり、緊張感を維持できつつクリア時には達成感が得られるというもの。これは恐らく入念なテストプレイが成されているのではなかろうか。

そして、何と言っても各ステージの最後に控えるボス敵の存在が大きい。これは今ではごく普通のことであるが、当時はあまり見られない構成で、前述の達成感はこのボスを倒すことによって昇華されるのである。ステージの最後にボスという構成は、恐らくシューティングゲームが発祥だが、アクションゲームでは前年の『スパルタンX』が最初期のもの。その後、本作によって定着し後のベルトスクロールアクションにおいては、なくてはならないものになっていくのである。また、本作ではラスボス前にボスラッシュが用意されており、ゲーム中でも最高の盛り上がりを見せる。こういった演出もまたプレイヤーのハートをガッチリと掴んでいったのだ。

『魔界村』はその後のカプコンのゲームに大きな影響を与え、『ブラック



5種類の武器
中には写真のたいまつのように非常に使いにくいものもあり、途中までは短剣がベストである。

ドラゴン』『大魔界村』『マジックソード』などの作品が生まれた。そして、そこで得られた経験は『ファイナルファイト』以降のベルトスクロールアクションにも活かされ、同ジャンルはカプコンの独壇場になっていく。



キャッチコピーは「ようこそ いらっしゃい…」。当時はまだアーサー、レッドアリーマーといったキャラのネーミングはなかった。

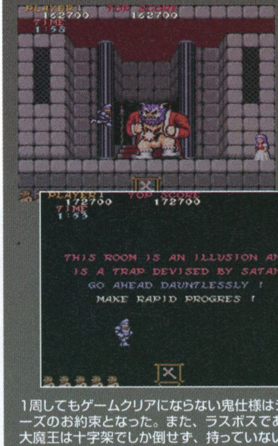


各ステージの最後には通常の敵よりも大型の中ボスが待ち受ける。今では当たり前のこの構成も当時は新鮮であった。



2周クリアで無事エンディングを迎え、プリンセスの救出に成功する。しかし、ループゲームゆえに、この直後プリンセスは再びさらわれる。

2周でゲームクリア

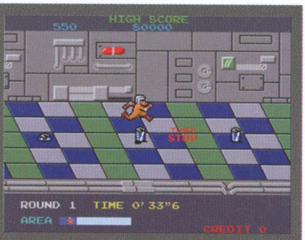


1周してもゲームクリアにならない鬼仕様はシリーズのお約束となった。また、ラスボスである大魔王は十字架でしか倒せず、持っていない場合はステージ5に戻されてしまう。

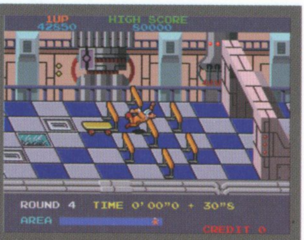
メトロクロス



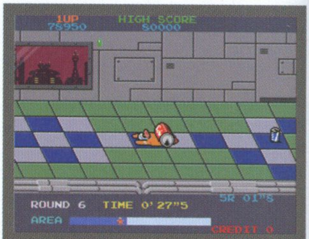
ストイックすぎるレースアクション



近未来風の地下空間をひたすら走り抜ける。制限時間以内にゴールできなければゲームオーバーになってしまう。



障害物やお邪魔キャラのほかに、プレイヤーを助けるアイテムも。写真のスケボーはスリップゾーンでもスピードは落ちないがジャンプができない。



外見的にはコミカルだが、実際はかなりストイックなゲーム。時間的に無駄は許されず、ひたすらゴールへ向かって走らねばならない。

ゴール目指してひたすら走り続ける男（通称「オレ」）が主人公の『メトロクロス』はナムコが開発・販売の横スクロールアクション。多くのアクションゲームにつきものの、「敵」は本作には存在せず、主人公は攻撃をすることなく、ゴール目指して走り続けるのだ。そのゲーム性は限りなくレースゲーム的で、制限時間以内にゴールへたどり着くという目標はまさしくレースゲームそのものである。

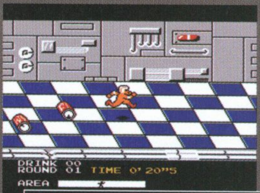
しかし、敵は出現しないものの、障害物やお邪魔キャラの種類は多く、様々な手段で主人公を邪魔してくる。攻撃手段を持たない主人公はこれをジャンプでかわしたり、レバー操作で避けたりしながら進んでいく。また、主人公を助けてくれるアイテムや障害物もあり、それらを上手く使っていかないことにはクリアは不可能といっていい。ハードルなどの障害物をジャンプで越える反射神経が重要なゲームに思えるが、実は完全な覚えゲー。各種フィーチャーの場所を覚えて、それらを有効に使ったり、かわしたりすることが何よりも大切なのである。

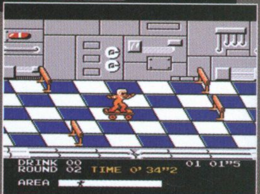
当時のナムコは全盛期であり、誰が見ても地味な本作はあまり注目されることはなかった。しかし、かなりレベルの高い移植のファミコン版などで、ファンは着実に増えていき、地味ながらも良作との評価を得ている。

そして、オリジナル発売から四半世紀が経過した2011年に続編である『エアロクロス』が制作中であるとのアナウンスが成された。3Dになったオレはなかなかのイケメンであったのだが、同作は2012年に開発中止が発表された。



FC版





もともとが派手なゲームではないため、FC版もあまり見劣りしない。また、FC版にはオリジナルのアイテムやお邪魔キャラも存在し、AC版とは違った感覚で楽しめる。

DATA メトロクロス

メーカー/ナムコ
発売日/1985年5月

※…AC版の発売日

定価/──円

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	823円
プロジェクトEGG	未配信

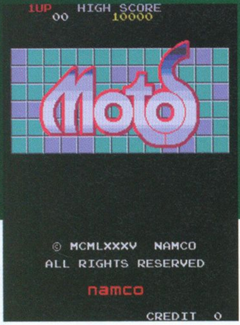
対応ハード

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

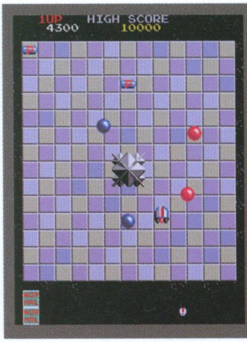
入手しやすいのはPSの『ナムコミュージアム VOL.5』で、配信もされている。そのほかにはXbox360や旧世代の海外PCなどに広く移植されている。

ど突き合いよりもジャンプが大事

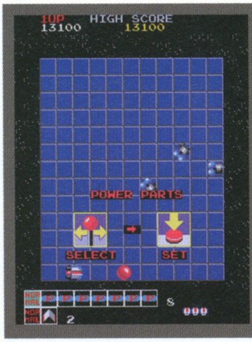
モトス



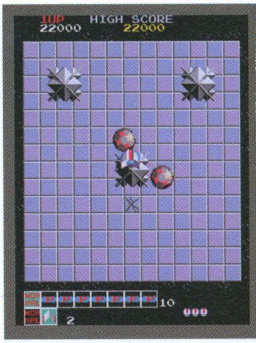
こちらのゲームも またストイック



フィールド上の敵とぶつかり、その反動でフィールドから落とせば敵を倒せる。自機にはショットなどの攻撃手段は一切装備されていない。



フィールド上に落ちているパワーアップアイテムを拾っておけば、ラウンド開始前に任意で装備することが可能である。

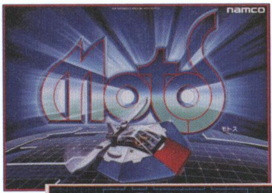


ゲームの性質上、重い敵ほど強いことになっている。自機よりも重い敵を倒すにはジャンプを使ったテクニックが非常に重要である。

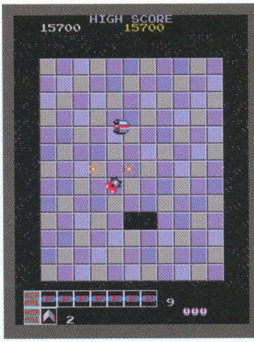
ひたすら走るゲームを開発したナムコは、次に（正確には間に『バラデューク』をはさむが）ひたすらぶつかり合うゲームを発売した。それがこの『モトス』である。本作の自機はショットなどの攻撃方法は持たず（そういった攻撃が効かない敵という設定）、唯一有効な攻撃方法はフィールドから敵を落とすことなのだ。

本作を初めてプレイすると多くのプレイヤーは戸惑うかもしれない。長方形のフィールドには自機と円形の物体がおり、自機はレバーで8方向に動かせるものの唯一のボタンを押しても梨のつぶてで一切の反応はない。やがて丸い物体は自機に接近し体当たりを始める…。このままよく分からずにゲームオーバーになるようなら本作はクソゲーと罵られるかもしれないが、実際には自機を動かしているうちに敵をフィールドから落とせばいいことに気が付くはず（インストカードを読めば初めから分かるが）。そして、ゲーム性を完全に理解する頃には本作の虜になっているかもしれない。

しかし、実際の本作はかなり難易度が高い。その難しさとストイックさは前年に発売された『グロブダー』（シューティングゲーム）に通ずるもの。ハッキリ言ってしまえばかなりマニア向けゲームである。一応パワーアップアイテムはあるものの、絶対数が少なく計画的に使っていかないとクリアはおぼつかない。もしも興味を持った方はニコニコ動画にアップされた動画を見て欲しい。きっと芸術的なプレイに惚れ惚れするはずである。







規定の時間が過ぎると上空から流星が降り注ぎ、フィールドに穴を開けていく。これを利用して敵を穴に落とすのもテクニックの1つだ。

DATA モトス

メーカー/ナムコ
発売日/1985年9月

定価/—円

※…AC版の発売日

対応ハード

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

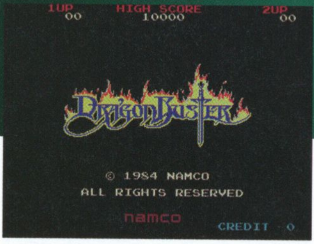
ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	823円
プロジェクトEGG	未配信

各ハードの『ナムコミュージアム』に収録されている。中でもPS版は配信されているため、入手が簡単だ。また、iOSの『NAMCO ARCADE』にも収録。

邪悪なドラゴンの棲まう地へいざ行かん

ドラゴンバスター



ドラゴン山への道のりは長く険しい



ダンジョン内の小部屋に突入した際は音楽が変化しルームガーダーとの対決に。ルームガーダーは全4種類で、それぞれ形状と攻撃方法が異なる。

ダンジョンを突破しながら王女セリアを連れ去った悪しきドラゴンの住むドラゴン山を目指し、ドラゴンを討伐するというのが基本的な流れ。ドラゴン山へ至るまでの道のりは複数のルートがあり、その中から任意にコースを選択し進んで行くことになる。ここではどのアイテムを狙うか、というプレイヤーなりの戦略性が存在していた。

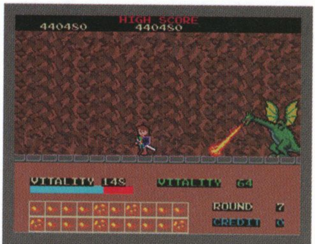
コースを選択後はそのまま行く手を阻むダンジョンに突入。ダンジョン内ではサイドビュー方式のアクションシーンが展開され、様々なモンスターや、「ルームガーダー」と呼ばれる番人と



高速で突進してくるイノサイ。急停止や反転して突進することがあるなど、かなりトリッキーな動きをする厄介な雑魚敵だ。

対峙。ルームガーダーは形状や攻撃方法が大きく異なる4種類が用意されており、いずれも強敵。主人公クロービスは剣のほかにマジックアイテムも使用でき、それらを駆使して強敵を撃破していく。

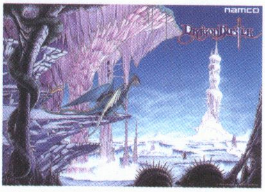
なお、剣攻撃はジャンプと組み合わせることで、「兜割り」「垂直斬り」という強力な技を繰り出すことが可能。ルームガーダーですら一撃で倒すこと



巨大な肉体から繰り出される火炎攻撃は脅威。写真のようなオーソドックスなものだけでなく、多数の火炎弾を撒き散らすパターンも。

シリーズ作品

ドラゴンバスターⅡ	FC
ドラゴンヴァラー	PS

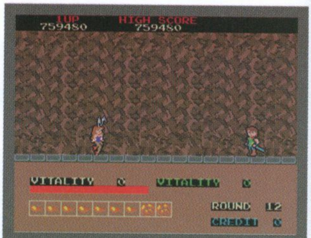




当時のナムコはフライヤーからして他のメーカーとレベルが違っていた。幻想的なイラストが非常に美しい。

ができるほど強力な攻撃で、攻略には必須の技であった。また、ジャンプ中に空中で再度レバーを上方向に動かすことで、2段ジャンプが可能となっており、こちらもアイテム奪取などに必要となる。

ドラゴン山へたどり着くとルームガーダーよりも遥かに強力なドラゴンが待ち受ける。かなりの巨体なので一瞬怯んでしまうが、弱点も用意されているため、そこを狙えば有利に戦うことができる。ただし弱点はラウンドによって異なるので注意が必要であった。



セリア姫の衣装は救出時の状況によって異なり、ドレス→ミニスカート→ビキニ→バニーガールと変化していく。

DATA ドラゴンバスター

メーカー/ナムコ
発売日/1985年1月

※…AC版の発売日

定価/―円

対応ハード

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	823円
ゲームアーカイブス	823円
プロジェクト EGG	未配信

FC版はアレンジ移植。AC版は各ハードの『ナムコミュージアム』が配信を利用したい。またバーチャルコンソールはFC版の配信もあり（514円）。



フェアリーランドストーリー

可愛らしいキャラは男性プレイヤーに人気



魔法で敵をケーキにすることが可能であり、それを落として他の敵を巻き込んで倒せばボーナス点が入る。



序盤は敵をケーキに変えて消していくだけでクリア可能だが、中盤以降はステージごとに出現するアイテムが重要になっていく。



海外版のアップライト筐体のパネル。日本との文化の差を感じさせる絵だが、その酷さは海外のプレイヤーも承知しているようで、ネット上でもネタキャラとして使われている。



時折トンネルから顔を出すウォーム。主人公が喰われれば一撃死だが、敵を喰わせることでステージクリアの役にも立つ。

タイトーが得意とする固定画面アクションゲームの1つ。『ちゃっくんぽっぷ』と『バブルボブル』の間に出されたゲームで、後に続いていく同ジャンルの作品のもとになっている。例えば、敵を倒す方法が数種類あり、まとめて倒せば高得点を得られる、敵を全滅させることでステージクリア、ステージ数が非常に多くパズル要素を含んでいる、様々な効果を持ったアイテムがある、などなど。本作で確立されたゲーム性がどれだけ多いかがお分かりいただけただろう。ただし、本作は2人同時プレイには対応しておらず、その点は翌年の『バブルボブル』以降の作品で採用されている。

画面を見てもらえば分かるとおり、本作のキャラは敵味方あわせて非常に可愛らしく、敵を倒す方法も魔法でケーキに変えるといったメルヘンチックなもの。殺伐としたものが多かった当時のゲームの中では異色の存在といっていいだろう。この時期はゲームセンターが旧来のイメージから脱却しようとしていた頃であり、積極的に女性客やカップルを呼び込もうとしていた。そういった事情から本作は女性客もターゲットにした作品であったのだが、この可愛らしいキャラに食いついたのは主にマニア層であった。

本作の操作系は1レバー 2ボタン。ボタンはジャンプと攻撃に振り分けられており、この仕様も後に引き継がれていく。魔法使いの主人公トレミーは魔法で敵をケーキに変え、そのまま魔法を連打すれば敵は消滅。高い場所からケーキを落とせば下にいる敵を巻き込んで倒すことも可能だ。アイテムは一定の法則で出現し、ある程度は狙うことも可能なようだが運の要素が強い。敵を全滅させたり1UPするものは是が非でも取りたいが、こればかりはどうしようもない。結局は地道に攻略していくことがクリアへの近道となる。ただ、全101ものステージをクリアするのは非常に大変であった。



ステージ間に挿入されるデモ。当初からキャラゲーとして強く意識されていたゲームであることが分かる。

DATA フェアリーランドストーリー

メーカー/タイトー
発売日/1985年7月

定価/―円

※…AC版の発売日

対応ハード

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

PS2とPSPの『タイトーメモリーズ』に収録されている。同作は20作以上のゲームが収録されており、お買い得な商品になっている。

王座杯優勝を目指す対戦型カンフーアクション

イー・アル・カンフー



見た目は対戦格闘ながら2P対戦はできない仕様



主人公の下に表示されている矢印はレバーの入力された方向を表している。何の意味があるかまでは不明だが、とにかく方向が確認できる。

本作『イー・アル・カンフー』は非常にシンプルな対戦型ゲーム。主人公ウーロンを操作し、レバーの入力方向とパンチ・キックボタンのみを組み合わせ、16種類の技を駆使して敵格闘家の体力をゼロにすれば勝利。これを繰り返して王座杯という格闘大会での優勝を目指す。

主人公は常に素手だが、対戦相手はヌンチャク・手裏剣などの武器を使う者も多いため、リーチが大きく異なる。よって、シンプルながら敵に応じて多様な戦い方を要求される、歯応えのあるゲームになっていた。



対戦相手には武器使いも多い。写真は棒術の使い手（棒なので名前はポール）だが、この他にも盾、棍棒、刀など多くの武器が登場する。

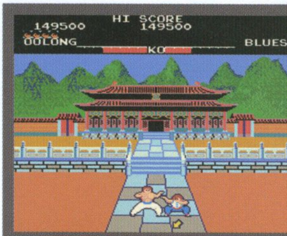
発売当時はまだ対戦格闘というジャンルが確立されていなかったためか、2Pプレイは対戦ではなく、1Pが敗北すると2Pに交代して主人公を操作する形式。2P対戦ができない作品を対戦格闘と表現することに違和感を覚える方も多いだろうが、現代のジャンルに当てはめるなら本作は対戦型格闘ゲーム。当時としては目新しい作品であり、非常に人気は高かった。

ここで紹介しているアーケード版と同時期にMSX版も登場。少し遅れてFC版も発売されるなど、広く受け入れられた作品だが、主人公の名前からストーリー、使用できる技の数や敵の人数など、機種毎に必ず何か内容が異なるという特徴を持っていた。しかし、ハードの持つ能力差によって技や敵の数が減るのは理解できるだろうが、なぜ同じタイトルで主人公の名前まで変更したのかは謎である。

なお、後の移植作品ではウーロンとリーの2種類あった名前が統合され、リー・ウーロンという主人公も登場する。当時は（今でもだが）開発と移植で部署や会社自体が異なっていることも多く、意思の疎通が上手くいかないことも多かった。本作にもそういった弊害が出ているのだろう。

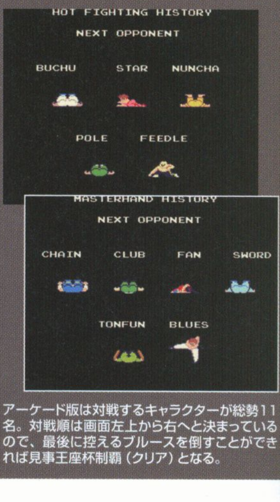
シリーズ作品

イー・アル・カンフーII イーガー皇帝の逆襲	MSX



勝利を続けるとステージ背景が変化。この建物のあるステージに移行するとゲームも中盤を越え、さらに対戦相手が強力になっていく。

敵キャラは全部で11人



アーケード版は対戦するキャラクターが総勢11名。対戦順は画面左上から右へと決まっているので、最後に控えるブルースを倒すことができれば見事王座杯制覇（クリア）となる。

DATA イー・アル・カンフー

メーカー/コナミ
発売日/1985年1月

※…AC版の発売日

定価/―円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	514円
ゲームアーカイブス	617円
Xbox Live Arcade	515円

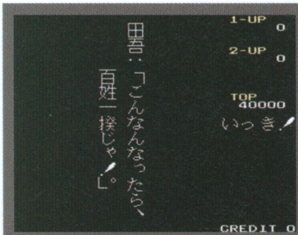
移植のもとになっているのは大別するとAC版・FC版・MSX版の3種類。どのバージョンであるか購入前によく調べる必要がある。

画策したのはふたりだけど一揆

いっき



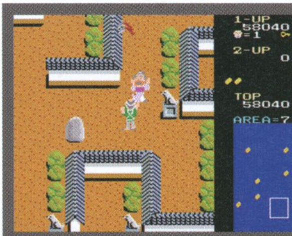
クソゲーと呼ばれて四半世紀以上



当時としては珍しく縦書きのテキストが流れるなど、アーケード機ならではの表現力を活かして和テイストにこだわっている。



小判だけ集めればもう戦わなくてもいいような気もするが、悪代官の屋敷に乗り込むには厄介な動きをする敵達と対峙しなければならない。



『いっき』といえばこの腰元。幽霊や妖怪は取り憑かれても地蔵に触れば解除できるが、腰元に抱きつかれるとどうにもならなくなってしまう。

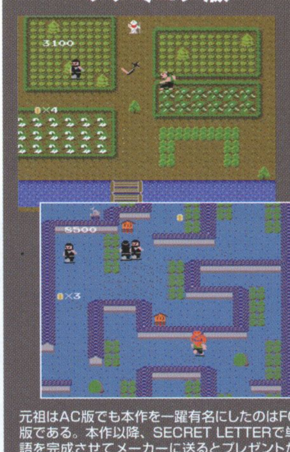
制作者並びに販売元は当時後世に語り継がれる作品になるとは思っていなかったかもしれないが、その素晴らしい着眼点、「百姓一揆」を題材にした時点で勝ちが見えていた。そう、サンソフト(電子)の名作・迷作『いっき』である。

本作はイラストレーターのみうらじゅん氏にクソゲーと称されたファミコン版の知名度が圧倒的に高いが、実は元祖はアーケード版であり、前記が設置された数ヶ月にファミコン版が発売されたのだ。ついでに述べておくと、本作の内容は別段クソゲーではない。ただ、一揆という割には権べと田吾の2人しか参戦していないのと、悪代官を懲らしめる目的はあるものの、何故か忍者と戦っているなど、設定がちょっとおかしいだけである。ちなみに2010年にPS3にてリメイクされた『いっきおんらいん』では、現代の表現力を活かし最大12人同時プレイを可能にしている。

ゲームジャンルとしてはアクションだが、鎌を投げて攻撃を行う様子はシューティング的でもある。また、多方向にスクロールし、攻撃ボタンを押すと一番近いターゲットに向かって鎌が飛んでいくのも特徴であった。アーケード版・ファミコン版どちらもステージクリア条件は同じで、小判をすべて拾うか悪代官を捕らえるとステージクリアとなる。アーケード版はマップが広いため、小判の位置をレーダーで表示してくれるが、ファミコン版では容量の都合でその辺は再現されていないほか、後のサンソフト作品で恒例となるおにぎり投げのボーナスステージも突入条件が異なる。

アーケード版特有のネタ的要素としては、高得点ボーナスアイテムの千両箱がある。権べと田吾は大金を目の前に舞い上がってしまい、この千両箱を取ると笑うアクションが強制的に発生し、なんとその間ミス判定付で動けなくなってしまうのであった。

ファミコン版



元祖はAC版でも本作を一躍有名にしたのはFC版である。本作以降、SECRET LETTERで単語を完成させてメーカーに送るとプレゼントがもらえる企画も恒例となった。

DATA いっき

メーカー/サン電子
発売日/1985年7月

定価/—円

※…AC版の発売日

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	823円
ゲームアーカイブス	617円
プロジェクト EGG	未配信

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

バーチャルコンソールではFC版も配信されている(514円)。PS版は『メモリアル☆シリーズ サンソフト Vol.1』に収録され、これはFC版の移植である。

多くの著名人が登場する危険なゲーム

ごんべえのあいむそ〜り〜



パロディゲームの中でもトップクラスの出来


主人公は第64・65代内閣総理大臣田中角栄氏がモデル。本作はその主人公が路上に落ちている金塊を集め自宅に持ち帰るという危険な内容だ。


敵キャラのモデルはタモリ、マイケル・ジャクソン、瀬古利彦、ジャイアント馬場、マリリン・モンローなど。とにかく何でもありのゲームだ。


敵キャラに捕まった場合は、そのキャラによって異なるやられ場面が表示される。こういった細かい部分にも凝ったゲームなのだ。

世の中にパロディゲームは数多くあり、実は筆者はその手のゲームが大好きなのだが、このセガから発売された『ごんべえのあいむそ〜り〜』はプレイヤーが不安になってしまうほどきわどい作品。その制作はコアランド（後のバンプレスト）で同社は後にバンダイグループにおいて、版権ビジネスの中心を担うことになるのだが、本作制作時はそんなことは思いもよらなかったであろう。

そのゲーム内容は路上の金塊を集めて家に持ち帰るというもの。金権政治が問題となった田中元首相を痛烈に皮肉っている。また、敵キャラもタモリやマイケル・ジャクソン、ジャイアント馬場など全て現実の人物がモデルになっており、当然無許可だということとあわせて非常に危険である。もしも、これだけのキャラ全員から許可を取ろうとしたら、いったいどれだけの資金が必要になるのだろうか。そもそも、それだけの人脈を持っているならゲームの制作などしているはずはないのだが。

このように80年代であったから許された（実際に許されていたわけではないが）本作だが、ゲーム性も決して低くないところがミソである。操作性は良好であるし、難易度もちょうどいい感じ。演歌調のBGMもゲームの雰囲気にあっていた。また、隠しアイテムも豊富でなかなか楽しめるゲームになっている。販売がセガということもあって出回りもまずまずであった。

ただ、これを現役のゲーム機に移植しようというのは無理な話で、この手のパロディゲームの大半は過去の作品として闇に葬られている。業績好調のセガもさすがに本作を移植するほどの余裕はないだろう。




敵に対抗する手段はパンチ（扇子攻撃）とジャンプ。パンチはフィールド上の門や金庫を破壊するのにも使用する。

DATA ごんべえのあいむそ〜り〜

メーカー/セガ
発売日/1985年4月

定価/――円

対応ハード

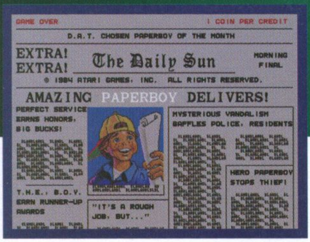
AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

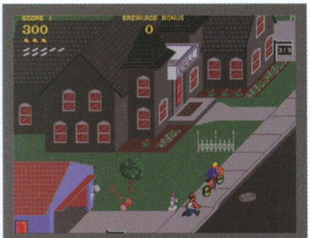
これまでに本作が移植・配信されたという例はない。かなりきわどい作品なだけに、今後も移植や配信とは無縁の関係になると思われる。

勤労少年の苦悩を描く社会派ゲーム

ペーパーボーイ



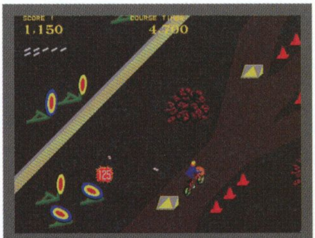
バカバカしいけど技術的には最新鋭



主人公の目的は新聞を配達すること。しかし、この町の住人は様々な手段で主人公の邪魔をしてくるのである。



新聞は投げて配達するだけでなく、敵を撃退するのにも使える。足りなくなった新聞は路上の束を取ることで補充される。



全ての配達を終えると（例え不配があっても）トレーニングステージが始まる。ここでは転んでしまってもミスにはならない。

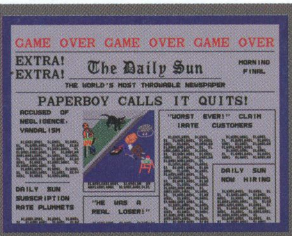
本作が発売された頃のアタリには、1つのゲームで使った操作系は2度と使わない、例えヒットしても続編は作らないというルールがあり、それ故に制作者達は常に新しいゲームを考えなくてはならなかった。過去に遡ってみてもアタリの操作系はあまりに独特で、テーブル筐体が主流であった日本では考えられないものばかりである。こうしたアタリの社風はじきに消えていくのだが、それと同時にアタリのゲームに魅力がなくなっていった。

本作は勤労少年を主人公にしたゲームで、テーマは新聞配達である。こんな日常をゲームにしてしまう発想も凄いが、これがなかなか面白いゲームになっていることもまた驚きだ。プレイヤーは自転車型のコントローラーを操り、障害物や邪魔者にぶつからないように主人公を操作する。そして、ハンドルについたボタンを押すことで主人公が新聞を投げ、これによって配達をこなすのである。もしも配達に失敗すると住民は次の日から新聞の購読を止めてしまう。高得点を目指すには不配は禁物なのだ。

この初めからバカゲー臭全開の本作であるが、意外にも当時の最新ハードであるシステムII基板を使用しており、ハイレベルなグラフィックを実現している。しかし、その美しいグラフィックで描かれているのが民家や配達を邪魔する奇人達であるのだから、何とももったいないような気がしてくる。この馬鹿げたことを大まじめにやるという姿勢は個人的に非常に好感が持て、そのゲームバランスもなかなか練り込まれたものになっている。その操作系は家庭用ハードでは再現できないが、一般的なコントローラでも面白さは充分に伝わってくる。機会があれば是非1度遊んで欲しい作品だ。



自転車のハンドル型コントローラが特徴的。日本ではナムコが輸入・販売を担当していた。



この町の住民は新聞配達の邪魔をしておきながら、主人公がクビになると号外を発行して彼をあざ笑うのである。

DATA ペーパーボーイ

メーカー/アタリゲームズ
発売日/1985年10月

定価/ー円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売

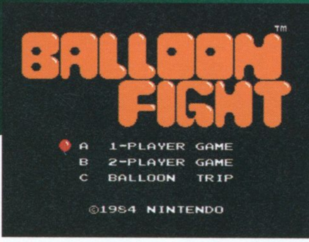
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

かつてはbox Live Arcadeで配信もされていた。PS2版は『ゲーセンUSA ミッドウェイアーケードトレジャーズ』に収録されている。

※…AC版の発売日

自由自在に動かせないからこそ盛り上がる風船バトル

バルーンファイト



FC版はオリジナル要素 バルーントリップを搭載



ステージは一画面固定で、この中にいる敵キャラを全て倒せばステージクリア。なお、雲は敵ではないが、雲から出る雷はダメージを食らう。



敵の風船を割るとパラシュートで下降していく。その際に体当たりするか、地面で風船をふくらませている時にぶつかれば敵を倒せる。



2Pプレイ時は仲間にぶつかっても風船が割れてしまうため、これを利用した仲間同士の対戦プレイが本作の大きな楽しみだった。

風船でふわふわと浮かびながら敵と戦うから『バルーンファイト』。まさにタイトルそのままの作品である。

プレイヤーは2個の風船を割られると自機消失となるが、敵は風船を割られても水に落ちなければ地上に止まり、再度風船を作り始める。その敵が飛び立つまでに体当たりすると倒すことができ、画面上の敵を一掃すればステージクリアとなる。

既プレイの方はお分かりだろうが、風船があることを除けば、同じく任天堂から発売された『マリオブラザーズ』に近いゲーム性だ。一画面固定であることや、2P協力プレイ、時間経過と共に出現するお邪魔キャラなど、類似性はかなり高い。

ヒット作と似ているから本作が高評価を得たかどうかは定かではないものの、当時としては斬新な風船による浮遊感と、浮いているからこその不自由な操作感も相まって、2Pプレイで協力し合ったり邪魔し合ったりすると、非常に盛り上がるゲームとして人気だったことは間違いない。

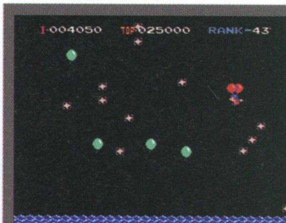
また、本作はFC版と同年にAC版も登場し、さらに広く知られるようになった作品である。基本内容や協力プレイが楽しいことはFC、AC共通ながら、FC版にのみバルーントリップという1Pプレイ専用モードが存在していたという違いがあった。

バルーントリップは画面上の風船を割っていく横スクロールアクションで、割った風船の数に応じてスコアを加算。強制スクロールの中、障害物を避けながらひたすら風船を割り、スコアを競うというストイックなモードである。

このFC独自モードがあったせいかどうかは不明だが、どちらかといえばACよりFCのゲームとしての認知度が高い作品といえるだろう。



AC版はVS.筐体で稼働していた。この筐体は4人同時プレイも可能であり、『テニス』のダブルスで対戦が可能。アップライト型はかなりレアだ。



バルーントリップでは風船を20個連続で割ると色が変化。緑→オレンジ→ピンクの順番で、風船の色が変わる度に得点が高くなっていく。

DATA バルーンファイト

メーカー/任天堂
発売日/1985年1月22日
定価/4500円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売

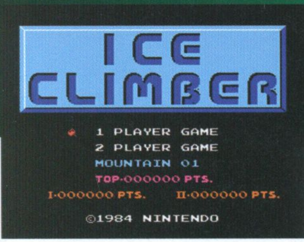
バーチャルコンソール	514円
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

任天堂ハード以外では1980年代のPCであるX1やPC-8801に移植されている。3DSのバーチャルコンソールでも配信あり。

※…FC版の発売日・FC版の定価

氷の山を登るは楽じゃないけど楽しい

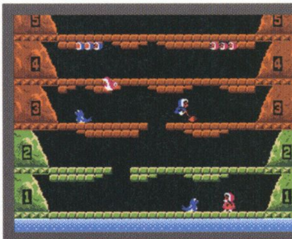
アイスクライマー



仕掛けや障害を乗り越えボーナスステージに挑め


ジャンプ時に持ち上げたハンマーで上層のブロックを壊し、開いた穴から上がるのが基本。邪魔な敵はハンマー攻撃で追い返すこともできる。


画面上を流れる雲は足場として利用可能。単純なようだが、足元の状況によってはタイミングを少し誤るだけで落下死にも繋がるポイントだ。


2人で協力プレイも可能。ここで邪魔し合うのが本作の楽しみではあるが、共倒れになることが多く、ステージクリアには向かない。

本作『アイスクライマー』は、氷の山を上へと登るステージクリア型ゲーム。登頂の過程には敵キャラの妨害や、動く床、壊せない壁などの巧妙な障害が用意され、それらを乗り越えていくことが、このゲームの面白さといえるだろう。

画面写真の通り山は層を成しており、これを八層目まで到達すればステージクリア。だが、上の層に登るために開けた穴を敵キャラに埋められて腹を立て、動く床に足を取られてうまくジャンプできずに落下するなどの経験を経たからこそ、八層目に到達する喜びが味わえるのだ。

また、山の八層目より先はボーナスステージとなり、配置された野菜を取りながら40秒以内に山頂に辿り着けば、野菜の数に応じてボーナスポイントを獲得できる。本作では画面の下に落ちると残機を失うが、ボーナスステージ中は落下しても残機が減ることはなく、ボーナス獲得失敗だがステージはクリアという扱いで次の面へと進む。基本的にはこの流れを繰り返すだけで、全32面をクリアしても最初に戻るだけなのでエンディングは永遠に訪れない。

しかし、発売当時のプレイヤーは、この終わりのない山登りゲームに熱中した。その理由は、前述のように巧妙な障害を乗り越える達成感もあれば、2P協力プレイで邪魔し合うなど様々あっただろう。いずれの理由にせよ、この作品のためにFCのコントローラーを長時間握っていたプレイヤーは多く、元祖であるFC版と同年に登場したAC作品『VSアイスクライマー』や、AC版を基にしたディスクシステム版も人気を博した。

なお、ここまでに挙げた以降、続編は登場していないが、ゲーム内ゲームや配信などの形で近年まで世に出ている本作。その事実からも、この終わりのない山登りの面白さや人気の高さが窺い知れるだろう。

ボーナスステージ



野菜を多く集めて山頂に到達するほどボーナスポイントが増加。5ステージ目のボーナスで登場するコーンのみ、1個でも拾ってクリアすると1UPの特典が得られる。

DATA アイスクライマー

メーカー/任天堂
発売日/1985年1月30日

定価/4500円

※…FC版の発売日・FC版の定価

対応ハード

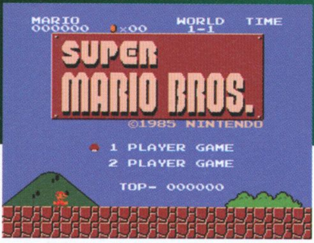
AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	514円
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクトEGG	未配信

移植状況は『バルーンファイト』とほぼ同様である。GBAでは『ファミコンミニ』シリーズの1つとして発売されている。

ヒゲの配管工、世界一有名になる

スーパーマリオブラザーズ



世界一売れたのは偶然ではない

『ドンキーコング』でマリオが誕生し、『マリオブラザーズ』でその設定が固まり、そして家庭用ゲームの歴史を塗り替えた本作『スーパーマリオブラザーズ』にそのイズムは継承された。

売上は国内約681万本、世界累計約4024万本ととてつもない記録を打ち立てた本作は、ソフト単体なら間違いなく世界で一番売れたゲームである。これに溢れかえるコピーなどの非正規品を加えるとその数値は計り知れないものになる。ともかくこの一作で配管工のヒゲおやじが、世界的スーパースターへと一気に階段を駆け上がったのである。この作品以降、任天堂は次々にマリオシリーズを制作し、確実に一定の数字は取るヒット神話を築き上げていった。

本作が不倒記録を樹立したのは「運であった」とは制作者の宮本茂氏がNHKで放送されていた「新・電子立国」という番組のインタビューで述べているが、横スクロールで進行するゲームシステムを導入し、アクションゲーム=固定画面の常識を覆した点は賞賛されて然るべきもの。その後ゲーム業界全体が右へならえで横スクロール型のジャンプ中心のアクションを制作し、『スーパーマリオ』型がスタンダードとなったのだから決して運だけで勝ち取った成功ではないだろう。

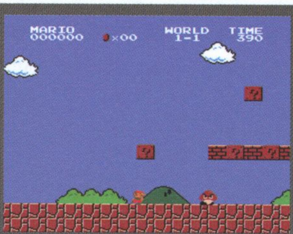
無論、ただ画面がスクロールするだけではファンの心は掴めない。パワーアップアイテムを取ってマリオが巨大化するのはベタでもユーザーに与えるインパクトは大きく、地上・地下・空・水中にも及ぶアスレチックのような多彩なフィールドを飛び回った際の爽快感など、ヒットの地盤を支える柱は計算され非常に強固なものであったのだ。

シリーズ作品

スーパーマリオブラザーズ2	FC･SFC･GB･GBA
スーパーマリオブラザーズ3	FC･SFC･GBA
スーパーマリオUSA	FC



夢の大冒険ゲームの文句に偽りはなかった。パンフには隠し要素の豆の木も載っていた。

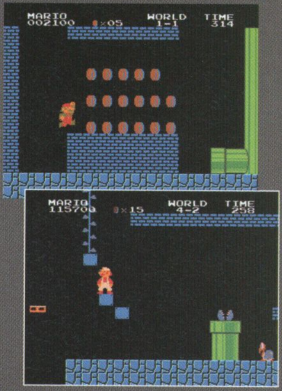


軽快なBGMと共にゲームがスタート。だが、当時すんなり最初のクリボーを越えられなかったプレイヤーも少なくなかったはず。



キノコを取ればマリオが巨大化するという、目に見えてわかりやすいパワーアップ感もウケがよかった。

様々な仕掛け



土管や地下のコイン部屋は『マリオブラザーズ』の名残か。とにかく多彩なギミックが用意されており、画面の隅々まで探索してみるのが楽しいゲームである。

DATA スーパーマリオブラザーズ

メーカー/任天堂
発売日/1985年9月13日

定価/4900円

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	514円
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

対応ハード

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

ゲームボーイ版の『スーパーマリオブラザーズデラックス』は国内ではニンテンドウパワーの書き換え専用であったため、流通量が少ない貴重品である。

※…FC版の発売日・FC版の定価

何度プレイしても飽きないのが名作の証



衝撃のワープ
攻略情報を見ずに自力でこれを探し当てた方はさぞ嬉しかったことだろう。

ゲームを盛り上げる要素として、ドンキーコングとの対決や兄弟による殺し合いは一旦休止となり、現在も続いている大魔王クッパがピーチ姫をさらいマリオが助けに行く…という構図が本作から採用された。そして、ゲームでは各ワールドの最後にクッパと対峙することになるが、1～7まではクッパの部下が変身した偽物であり、ワールド8で決着するというきちんと道筋を立てているのも評価できる点だ。当時は勢いだけで作ったいい加減な設定のゲームも少なくなかった時代。ハードの提供メーカーとして粗末なモノは作れない立場だったとはいえ、任天堂の妥協しない姿勢がよく現れている。

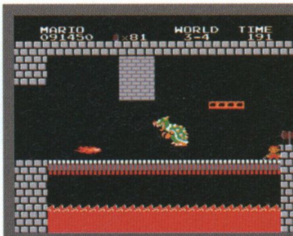
もうひとつ評価点を挙げるなら、子供を中心としたファミコンのターゲット層に「発見」する楽しさを用意したことであろう。土管の中に入ってショートカット。なにげないブロックを壊す。大半はハズレだが、コインブロックや1UPキノコが隠されていたり、なにもない部分にジャンプしまくってみると、特別な道へ進むための足場ブロックが出現したり…と単純にゴールを目指すのではなく、その道中には数々の発見があり、何度プレイしても飽きないようユーザーの探求心をかき立てる様々な工夫が凝らされていたのである。

さらに任天堂に追い風が吹いたのはメディアを巻き込んでのブームとなったことだ。TV、ゲーム雑誌で取り上げられたのはもちろん、ニッポン放送の看板番組オールナイトニッポンの20周年を記念して、グラフィックを差し替えた限定ソフトが制作されるなど、その勢いはとどまることを知らなかった。移植版にしてもディスクシステム版・パソコン版・アーケード版とプラットフォームを拡大していった。なお、翌年に発売されたアーケード版は次作『スーパーマリオブラザーズ2』のステージの一部が使用されているアレンジ版であった。

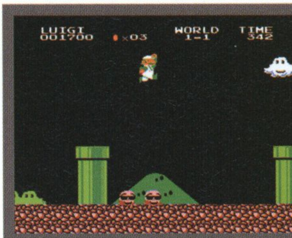
ほかにも海外向け商品としてゲーム&ウオッチ版も存在したが、表現の限界があるだけにこちらは別のゲーム性となっていた。国内では『F1レース』の大会景品として配られた稀少なゲーム&ウオッチ版も存在するが、現在はプレミア価格で取引されている。



トゲゾー&ジュゲムは倒しても沸いてくる厄介な存在。こうしたザコ敵達も有名になり、本作以外の作品にも多数顔を出している。

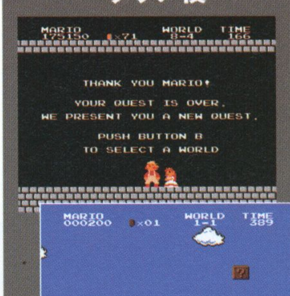


クッパを撃破して次のワールドへ
ワールドの4コースは城内となっており、最後にはクッパ（偽）が待ち構えている。



ディスクで限定発売されたオールナイトニッポンとのコラボVer。キャラが変わっている以外、基本的なゲーム内容は同じである。

クリア後



愛しの…というにはまだ容姿が整っていなかったピーチ姫の救出に成功するとエンディング。その後は難易度がアップする裏面に挑戦することもできる。



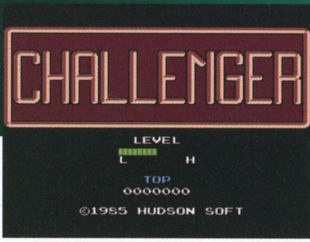
敵を踏んだ際の連続ボーナスからの1UPを利用した無限増殖も流行した。増やしすぎるとオーバーフローを起こしゲームオーバーにもなった。



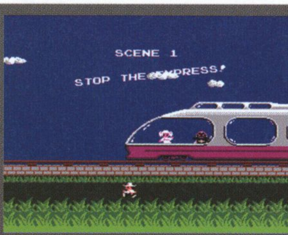
ジャンプアクションだけでなくコントロールが難しい水中を泳げるというのも画期的であった。ちなみに筆者は一目散に逃げていた。

広大なマップを攻略し王女を救え

チャレンジャー



方式が二転三転する斬新なゲーム性



全4面あるステージを章仕立てに見せているのが特徴。ストーリーはお約束のヒロインさらわれ系である。

SCENE1の列車面で流れるシューベルトの軍隊行進曲をアレンジしたBGMがとても耳に残る『チャレンジャー』は、ハドソン提供の作品。この頃になると、同社はファミコンで話題作を連発するソフトメーカーとしてすっかり定着していた。

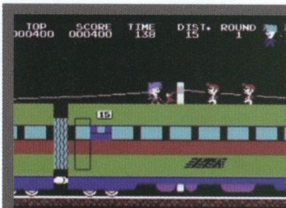
考古学者の主人公チャレンジャーが、ドン・ワルドラドに囚われたマリア王女を救出しにいくというテーマは、当時流行した映画インディ・ジョーンズを意識したもの。SCENE（面）によってゲーム内容が変化するのも特徴であった。



SCENE2では100画面分のマップの中を攻略していく。ここではジャンプが使えなくなり、主人公の体力もライフ制になる。

この作品はFC完全オリジナルのように捉えられることが多いが、実は元ネタがあり、PCで発売された『暴走特急SOS』というゲームの流れを受け継いでいる。ただし、『暴走特急』は列車内外のみを舞台とした作品であり、本作が原型としている部分はSCENE1のみである。SCENE2以降はゲーム性がガラリと変貌するので、オリジナル作品といっても差し支えないかも知れない。

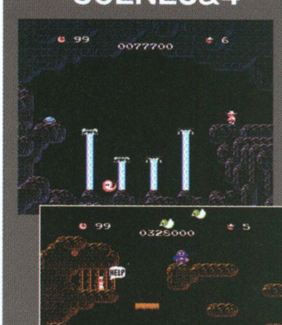
そのSCENE2では、RPGを彷彿とさせるトップビューの4方向任意スクロールアクションが展開する。いきなり別のゲームが始まる違和感もそうだが、ここでは先に発売された『バンゲリングベイ』同様に100画面の広大なマップ内で洞窟や建造物を探索し次に進む手がかりを発見するというのが目玉であった。



これが元ネタの『暴走特急SOS』。変なトリみたいなアイテムを取ると投げて攻撃することができる。敵の攻撃が激しく難易度は高い

そして当時のハドソンといえば様々なタイアップを行っていたコロコロコミックの存在を忘れてはいけない。コロコロといえば…『スパルタンX』の頁でも述べたファミコンロッキーである。色々な意味で少年達に話題を提供した同作品では、本作も題材に取り上げられていた。中でもSCENE1でワルドラドにナイフを12発撃ち込むとワープ…という技は、マニアによる改造ROMを使った検証で、理論上は可能であるという結果が出ている（通常は12発当てるのが至難だが）。

SCENE3&4



SCENE3は2の建物や洞窟内にあり、3で3つのキーワードを集めてピラミッド内部にあるSCENE4に突入し、王女を救出するという流れ。ここではまたジャンプアクションに戻る。

DATA チャレンジャー

メーカー/ハドソン
発売日/1985年10月15日

定価/4900円

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	514円
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

対応ハード

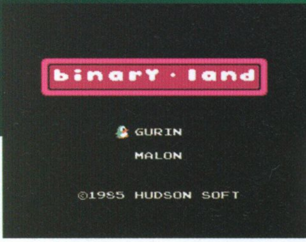
AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

PCからの移植扱いであるが実質的にはFCオリジナルゲームである。GBA版は『ハドソンベストコレクション』に収録されている。

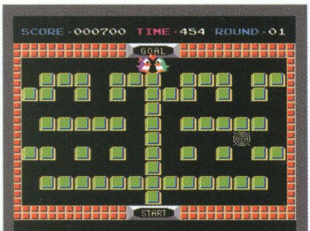
※…FC版の発売日・FC版の定価

いっぺんに2匹のキャラを動かすちょっと不思議なアクションゲーム

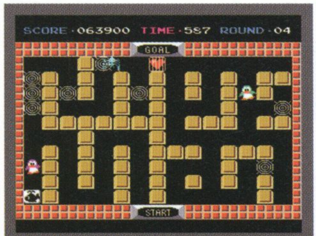
バイナリィランド



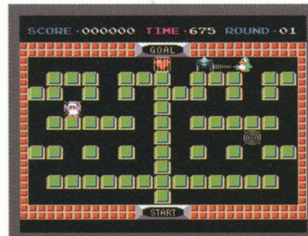
左右対称の動きが癖になるペンギンラブストーリー



ゴール地点に2匹同時で入ることができればクリアとなる。うまく歩調を合わせないと素通りしてしまうので、見た目より大変。



アイテムはランダムで現れるものと、特定の壁をスプレーで破壊することで出現するものに分けられ、ペンギンを取れば残機が増える。



クモの巣に引っかかってしまうと身動きが取れなくなるため大ピンチ。スプレーで取り除けるので急いで救出に向かおう。

ファミコン黎明期にハドソンから発売された良作アクションゲーム。プレイヤーが操作するのはペンギンの雄雌、グリンとマロン。この2匹をゴールに導くことでステージクリアとなる本作だが、グリンとマロンは常に左右対称の動きをするためこれが結構大変。雄のグリンはプレイヤーが左キーを押せば左に進むが、この際雌のマロンは右に動いてしまう（タイトル画面でマロンを選択した場合はその逆）。加えてゴール地点のハートの入ったオリは左右から全く同じタイミングでタッチしなければステージクリアとはならない。少しでもタイミングがずれてしまうとオリをすり抜けてしまい、中のハートをゲットすることができないのだ。ステージ毎に地形は異なるので、壁をうまく使う必要がある。

また、各ステージにはクモが徘徊しており、どちらかがこれに触れてしまうと1ミス。Aボタンで噴射できるスプレーで倒すことができるが、くれぐれも噴射の方向を誤らないよう慎重に行動したい。また、このスプレーは障害物であるクモの巣を取り除く際にも使用できる。クモの巣自体は触れてもミスとならないが、スプレーで救出するまで囚われの身となってしまうので、危険が及ぶ前に処理する必要がある。ちなみに9面からはグリンとマロンの位置を入れ替えてしまう厄介な鳥が敵に加わるほか、14面からは超危険なファイアボールが出現。いずれもスプレーでは倒せない難敵となっている。

ちなみにステージ中はエリック・サティの名曲「Je te veux（邦題・あなたが欲しい）」が流れる。当時のゲームには誰もが知っているクラシック音楽が使用されることが多かったのだが、ここまでゲームにマッチしたものはなかなか珍しい。

なお、本作にはファミコン版の発売よりも2年も前にMSX版が発売されており、プレイヤーキャラクターは人間の男女。ゲーム性に差異はないものの、ハードの性能や後発ということもあり、ファミコン版のほうが色鮮やかで見た目も愛らしい。





DATA バイナリィランド

メーカー/ハドソン
発売日/1985年12月19日

定価/4900円

対応ハード

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

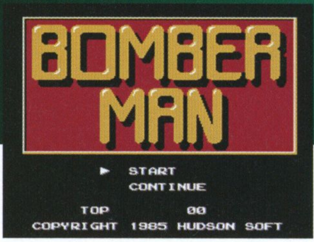
ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	514円
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクトEGG	未配信

オリジナルは1983年に発売されたPCゲーム。上記のほかにも3DSのバーチャルコンソールでも配信されている（514円）。

※…FC版の発売日・FC版の定価

人間に憧れた作業ロボットの冒険

ボンバーマン



予想外の事態の影響でタイトル名が決まった

元はPCのソフトメーカーであったハドソンはイチ早くファミコン参入を果たし自社のPCゲームであった『ナッツ&ミルク』をアレンジ移植し、アメリカのブローダーバンド社からアクションパズル『ロードランナー』を引っ張ってきた。後者は瞬く間にファミコンユーザーから注目を浴び、ハドソンの名を世に広めることに成功したのであった。

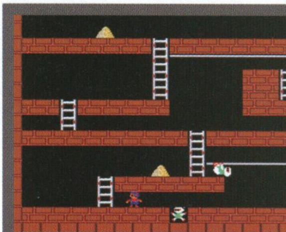
そんな『ロードランナー』の設定を引き継ぎつつ、爽快系爆破アクションとして開発されたのが本作『ボンバーマン』である。

このソフトはファミコン版の知名度が高くオリジナル作品と思われがちだが、実はこれも前記の『ナッツ&ミルク』同様に元はPCゲームで、『爆弾男』という日本語タイトルがつけられ、主人公のキャラクターも異なる。それをファミコンに移植するにあたり『ロードランナー』の主人公ランナー君を起用。彼の過去を描いた設定であるため『ボンバーマン』の主人公は悪役ロボットの格好をしていたのである。

なお、移植の際にタイトルを元の『爆弾男』にするか『ボンバーマン』にするか協議されたが、本作の発売前に皇居にロケット弾が撃ち込まれる事件が発生したため、諸般の事情を考慮して後者が選択された。ちなみにFC版以前に元祖PC版を欧米で発売しようと計画した際に『BOMBER MAN』のタイトル名が予定されていたが、ドイツの空港で起こった爆弾テロ事件を受けてそこでもタイトル名を自重していた。メーカーはなにもしていないのに、色々巻き込まれてしまっている悲惨なエピソードである。この話は2005年に大阪で行われたゲームの試遊イベントで高橋名人により語られている。

シリーズ作品	
ボンバーキング	FC・PC
ボンバーマンⅡ	FC・GBA

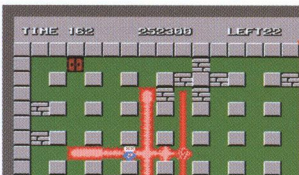
※FCで発売された作品のみ



ボンバーマンは『ロードランナー』のランナー君が人間になる前の姿…という設定を加えたため、主人公はあの容姿をしている。



爆弾をポコポコ置いて爆発する前に避難しつつ、敵を倒して扉への到達を目指す。シンプルながらガッツリハマれるゲーム性だ。



避難の仕方を間違えたり、爆弾をセットしてモタモタしていると自滅する。そういったミスを避けて敵を倒していかなければならない。

爆弾男 MSX版





本作はもともと『爆弾男』というPC用ゲームが元祖になっている。上写真はそのMSXへの移植版で、パッケージのタイトルも『ボンバーマン』に改められている。

DATA ボンバーマン

メーカー/ハドソン
発売日/1985年12月19日

定価/4900円

※…FC版の発売日・FC版の定価

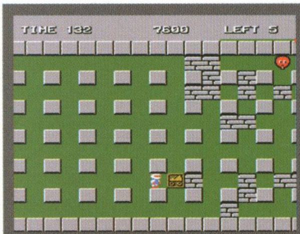
対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

FC版をベースとした『ボンバーマン』は、MSXとGBAに移植されている。GBA版は『ファミコンミニ』と『ハドソンベストコレクション』に収録のものがある。

パワーアップを実感できるシステム



自己強化がカギ
アイテムを取るためにも敵を殲滅する以外の破壊活動は重要。

メーカーのあずかり知らぬところで色々と配慮しなければならなかったことは辛かったと思うが、不吉な出来事とは裏腹に蓋を開けてみるとゲームは大ヒットした。

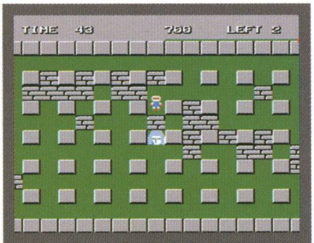
爆弾を仕掛けてブロックを壊す、敵を爆風に巻き込んで倒す…という簡単なルールの中に極上の爽快感を覚えるゲーム性は、年齢を問わず誰もが楽しめる出来であった。

ただし、真に爆破アクションを堪能するにはパワーアップアイテムが欠かせない。ノーマル状態のボンバーマンは火力に乏しく足も遅いので、ブロックに隠れたパワーアップアイテムでボンバーマンを強化させる必要がある。スピードアップ、火力アップ、爆弾ストック、リモコンは快適にプレイするのに必須なアイテムで、さらに爆弾通過、壁通過、火炎バリアとチート級の効力を持つものも存在する。しかし、アイテムは1ステージにつき1つのみ出現という縛りがあり、なにが出現するかも面で決まっている。そのため、前記のセットを手に入れるまでは我慢の時間であり、全50面あるステージも序盤の方がキツイという逆転現象が起こる。

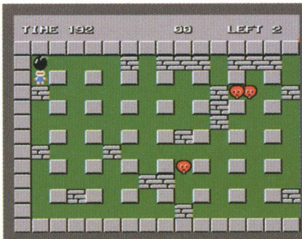
特にスピードアップに関しては4面でしか出現しないので、取り逃すと痛い。うっかりミスをした場合は、いっそのこと最初からやり直した方が吉であった。いずれにせよ、アイテムが揃えばあとはやりたい放題。最大10個ストックできる爆弾を一気にセットし、リモコンで一斉爆破する様はまさに快感。ストレス解消にもってこいのゲームであった。

こうしてファミコンユーザーを虜にした『ボンバーマン』はその後シリーズ化し、続々と作品をリリースし、ハドソンの看板タイトルのひとつとなった。それらのタイトルはキャラデザイン、ゲームシステムと基本的にこのファミコン版が原型になっているが、シリーズの中でも異彩を放っているのが同じくファミコンで発売された『ボンバーキング』である。

1987年8月7日に「マル超シリーズ」の第1弾として発売されたこの作品は、本作の続編という位置付けになってはいるが、内容はほとんど別物でSF色を押し出したデザインである。しかし、プレイヤーに衝撃を与えたのはゲーム性ではなく、主題歌のカラオケモードであった…という黒歴史も刻んでいる。



ハドソンの作品ではお馴染みの隠れボーナスキャラも存在。写真のクレオパトラの他にファミコンや中本プログラマーも隠されている。

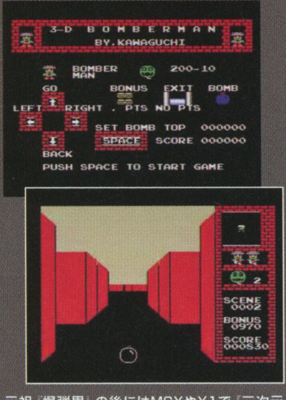


一度は経験が…
すり抜けがあれば問題ないが、みんな一度はやらかしているはず。



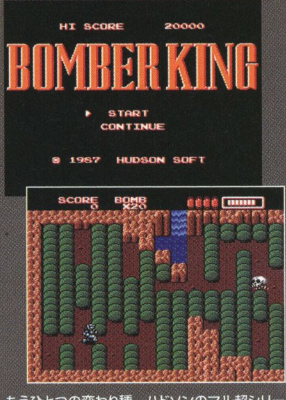
本作にはシークレットコードと呼ばれるパスワード機能が搭載されていたため、全50面の長丁場も安心であった。当然最強系のコードもある。

3Dボンバーマン



元祖『爆弾男』の後にはMSXやX1で『三次元ボンバーマン』(PC系は3-D BOMBER MANの名称)という3Dダンジョンを使った変わり種の作品も発売された。

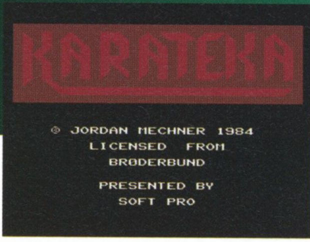
ボンバーキング



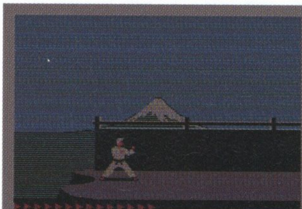
もうひとつの変わり種。ハドソンのマル超シリーズのひとつとして発売されたが、ネタにされるのは歌詞つきの主題歌であった。本作の後継作なのにパスワード機能もない。

礼儀を知らない奴は死あるのみ

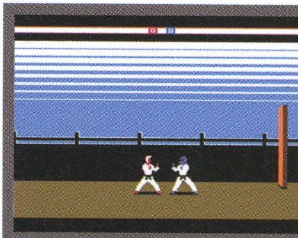
カラテカ



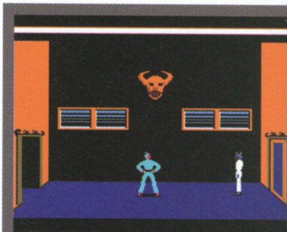
南斗再試拳で悪を殲滅!?



これが本家AppleⅡ版『カラテカ』。FC版と違ってゲーム開始時に主人公が崖を登ってくるシーンがある。キャラの動きは凄く滑らか。



操作には移動状態と戦闘状態があり、前者のまま敵に突撃すると一撃死する。攻撃は上中下段のパンチとキックの6種類を使って行う。



敵を倒したらグングン進んでいかないと次々に刺客が送られてくる。しかし、何故敵は仮面を被っているのであろうか。

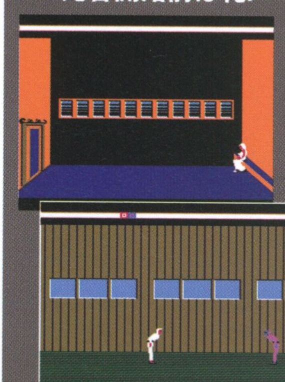
2012年に原作者のジョーダン・メックナー氏自らが手を加えXbox Live Arcadeで『Karateka』としてリメイクされ小さな話題となったが、3Dゲームに生まれ変わったリメイク作よりやはりメックナー氏といえば元祖『カラテカ』である（プリンス・オブ・ペルシャも代表作だが）。

メジャーなのはソフトプロが発売したファミコン移植版であるが、本家はAppleⅡ用に発売されたソフトであった。後に発売された前記の『プリンスオブ～』も同様に、この時代の作品とは思えないほどキャラがぬるぬる動くのが特徴的。本作はアメリカ向けの忍者映画のような彼らの持つ典型的に間違った日本像、といった感じの世界観が逆に魅力となっている。ちなみに主人公の名前はKarateka、さらわれたヒロインはMariko、悪のボスはAkumaである。しかも主人公の流派はどこかで聞いたことがあるような気がするがこれまたちょっと違う「南斗再試拳」の使い手だ。この辺のメックナー氏の炸裂するセンス。個人的には大好きである。

ところがファミコン版を手にした世間一般からは、クソゲーという不名誉な評価を下されてしまった。その理由としてはいわゆる死にゲー覚えゲーの要素があること。ライトユーザーにとっては難易度が少々高すぎたようである。しかも、本作発売時には既に『スーパーマリオブラザーズ』が大ブレイクしており、それと比較すると内容が物足りなかったなどが主な理由であったと思われる。

それでも不思議なもので時間が経ってみるとファミコン版の評価も変わっていき、クソゲーというよりもネタゲー・バカゲーの類として扱われるようになっていった。考えてみればさらわれた恋人を救いにいっているのに、敵と対峙する時は律儀に礼をしているのだから（礼を行わないと敵が強くなってしまうという仕様になっている）当然か。

死合開始前は礼!



戦いを始める時に移動状態で礼をするのが攻略のポイント。戦闘状態で敵と遭遇してしまうと礼ができないので注意だ。礼をすると返してくれる辺り、敵もそこまで腐っていない。

DATA カラテカ

メーカー/ソフトプロ
発売日/1985年12月5日※

定価/4900円※

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

対応ハード

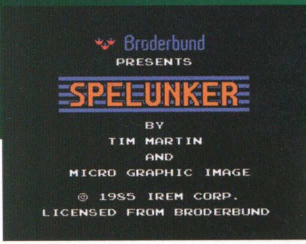
AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

オリジナルはAppleⅡ版。日本では圧倒的にFC版が有名である。また、国外のXbox Live Arcadeでは配信が行われている。

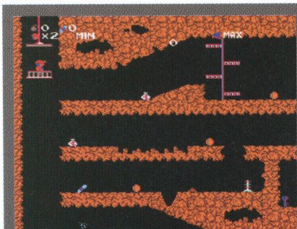
※…FC版の発売日・FC版の定価

虚弱体質でも探検家

スペランカー



あのLEDカセットの謎が判明



好奇心旺盛ながら体質が絶望的に弱い主人公。それが彼である。初心者は1面スタートのゴンドラから降りる時に高確率で死ぬ。

1985年当時、子供達を中心に散々な評価を受けたのは隣の『カラテカ』だけではない。むしろこの『スペランカー』がクソゲーの代名詞的存在であったと思う。

ファミコン版のソフトを購入した方はなんの意味があるのかよくわからないが、ちょっとカッコよかったLEDランプ付のカセットも印象に残っているだろう。当時、ファミコンのカセット生産は基本的に任天堂が管理していたので、独自の形状でソフトを販売するのが難しかった。では、どうしてまだファミコンソフト参入3本目であったアイレムにそんな芸当ができたのか…。それには『スパルタンX』が関係していたのだ。

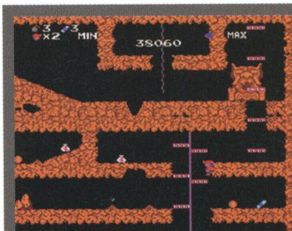


主人公のウィークポイントは下半身の弱さだけにとどまらない。ヘルメットを被っているのにコウモリの放つ糞に当たっても余裕で死ぬ。

前記のタイトルはアーケード版をアイレムが開発しており、任天堂の宮本茂氏がファミコンに移植したいと交渉したことから端を発している。任天堂上層部がアイレムを飛ばして親会社であるナナオに交渉して移植OKを取ってしまったことから、アイレム側に貸しができた。そのためLEDカセットが実現したと、本作のプロデューサーであったスコット津村氏が4Gamerのインタビューで明かしている（LEDも同氏の発案とのこと）。

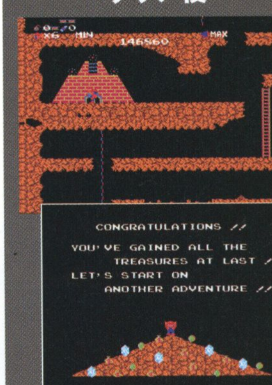
本編の方についても、氏は少しの段差から落ちただけでも死ぬ虚弱体質な主人公について賛否が分かれるのを承知の上で意図的にそうしたとも語っている。実際に本作のオリジナルであるAtari8やコモドール版では死亡判定が自身の3倍ほどとなっている。こうした仕掛けは当時クソゲーと呼ばれながらも腕達者には評価され、現在でも続編が出ているのだから大成功といってよいだろう。

シリーズ作品	
スペランカーII 23の鍵	AC·PS3
スペランカー2 勇者への挑戦	FC
みんなでスペランカー	PS3
みんなでスペランカー ブラック	PS3



写真は死亡確定シーン。この程度の段差から落ちても死んでしまう彼を財宝まで導くにはデリケートな操作が必要。

クリア後



常時死亡ポイントといってもよい難関をくぐり抜け全5面を制覇すると財宝を手に入れられる。ちなみにエンディング後もゲームは続き、2周目から難易度がさらにアップしていく。

DATA スペランカー

メーカー/アイレム
発売日/1985年12月7日

定価/4500円

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	514円
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	600円

対応ハード
AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

本作も『カラテカ』同様にオリジナルは海外PC版である。PS3とPS Vitaで『スペランカーコレクション』がダウンロード販売中だ。

※…FC版の発売日・FC版の定価

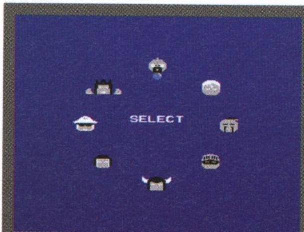
気まぐれミート君を味方につけた方が勝ち

キン肉マン

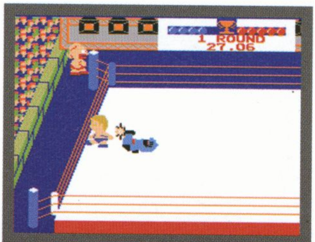
マッスルタッグマッチ



歴史的名作は ゲームでも強かった



プレイヤーが選択できる超人は全部で8名。連載当時の主要超人がほぼ網羅されているので、当時も不満の声は少なかったはず。



ミート君が出現するまではロープ際を利用してフライング・ボディアタックなどの小技で削っていくのが基本。



公式ゲーム大会景品用のゴールドカセットは現在では超プレミアソフトになっている。これは右ページの『オバケのQ太郎』も同様である。

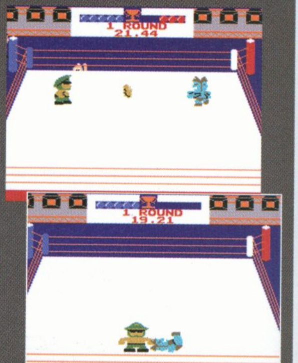
週間少年ジャンプ誌上、そしてお茶の間のテレビアニメで、少年達の瞳をキラキラに輝かせた大ヒット漫画（アニメ）「キン肉マン」。国民的知名度を誇る作品だけに一世を風靡した「キン消し」はもちろんのこと、ホビーとしては当然ゲーム化もされており、これまでにソーシャルも含めた様々なプラットフォームで20作品近くのゲームが登場している。

初のゲーム化はPC-88で制作されたものであるが、知名度抜群なのは本作『キン肉マン マッスルタッグマッチ』だろう。このタイトルがファミコン初参入であった販売元のバンダイにいきなりミリオンセラーをもたらした作品である。初という点では週間少年ジャンプの連載作品がFCタイトルとして発売されたこともそうである。

ゲームは副題の通り2対2のタッグ戦を行うもので、1人用プレイであってもキャラクターを2名選択して戦う。試合はランダムに出現するミート君が投げる命の玉を奪い合い、取った方がキャラ固有の必殺技で相手を追い込むといった形なので、どちらかといえば対戦格闘というよりはアクション色の強いゲームである。

キン肉マンのキン肉ドライバーやバッファローマンのハリケーンミキサーなど、原作に準じた固有の必殺技を概ね再現しており、当時の子供達はすっかりそれに満足してしまっていたが、実は反則級の超性能で敵を毒殺するブロッケンJr.のナチスガス殺法は原作で本人が一度も使ったことのない技であったりもする。ちなみによく最強と謳われるブロッケンJr.は鈍足で基礎能力が低いため、本当は命の玉を取らせないように工夫して戦えばローカルルールで禁止令が出るほど強い相手ではない。ただし、一度主導権を握られると鬼神のような強さを発揮するのも事実で、2人対戦でやりすぎ、友人とケンカになることも割とよくあった。

最強のナチスガス殺法



ブロッケンJr.のナチスガス殺法はハメ技状態となり、簡単に相手を葬り去れる。なお、海外版ではナチス規制が関係していたため、この枠はジェロニモに変更されている。

DATA キン肉マン マッスルタッグマッチ

メーカー/バンダイ
発売日/1985年11月8日

定価/4900円

※…FC版の発売日・FC版の定価

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

版権が複雑そうな割にはPS2とワンダースワンに移植されている。ただ、配信となると話は別で、未だに実現していない。

腹が減ってはオバケも死ぬ

オバケのQ太郎

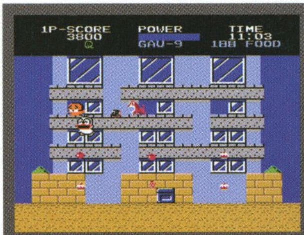
ワンワンパニック



子供向けのキャラゲーだからって甘くない



ゲーム内容自体はオーソドックスな横スクロールアクションとなっている。Q太郎が犬が苦手な設定などもちゃんと活かされている。



ステージは中間地点でキーアイテムをゲット、ゴールでそれを届ける（使う）といった流れ。ライフ制ではないので一度のミスが痛い。



地獄に落ちると暗闇の中出口を目指さなければならない。この時は敵に触れても残機は減らないが無間地獄を味わうことになる。

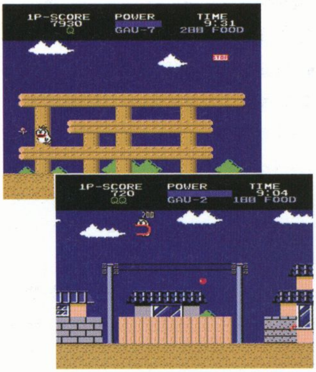
同じバンダイから『キン肉マン』の約1ヶ月後に発売されたのが『オバケのQ太郎 ワンワンパニック』。藤子不二雄原作の同アニメ（漫画）の歴史は古く、現在に至るまで計3回のアニメが放送されているが、本作のキャラクターや設定は1985年に始まった第3期のそれをモチーフにしている。

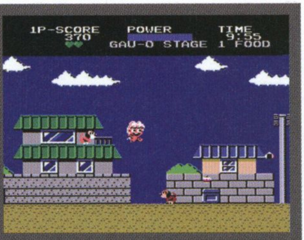
ゲームは全12ステージで構成される横スクロールアクションで、敵がかわいいデザインの犬や鳥ということもあって、見た目の馴染みやすさは秀でている。しかし、それとは裏腹に難易度はこのアニメを観ていた児童層が簡単にはクリアできない難しさだったため、いささかバランスの悪い作品になってしまった。

ゲームはそのステージの対象者に届け物を済ませる、または救出すればクリアとなるが、Q太郎には空腹ゲージが設定されており、ステージに散らばっている食べ物を補給しながら進まないとすぐに餓死してしまうのがひとつの問題点であった。

このゲージは空を飛ぶと急激に減少するのがまた厄介で、空腹速度がもう少し緩やかなら難易度も違っていたであろう。とにかくステージは一本道でありながら、Q太郎はガウガウ砲が使えるアイテムを取らないと丸腰のまま。その状態では敵の妨害を避けつつ目的地に到達しなければならない。空腹に敵という複数の制限がプレイヤーに襲いかかる非常に難しいゲームなのである。

筆者は上位入賞者にゴールドカートリッジが贈呈された、当時の大会の模様を知らないが、1面でリタイアして涙目になった子供が続出したのではないかと、つい勝手な想像をしてしまった。





本作は海外でも発売されている。ただし、タイトルは『Chubby Cherub』となっており、主人公も天使に変更されている。

DATA オバケのQ太郎 ワンワンパニック

メーカー/バンダイ
発売日/1985年12月16日

定価/4900円

対応ハード

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクトEGG	未配信

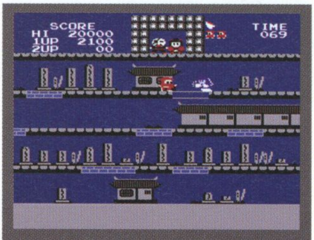
版権キャラものゲームの性で移植・配信は実現していない。FCのROMカセット自体は箱説なしなら安価なので、入手に困るようなことはない。

じゃじゃ丸くんが一人歩きするきっかけとなった作品

忍者じゃじゃ丸くん



忍者くんの弟 じゃじゃ丸くん登場



ジャンプと手裏剣を駆使して敵を倒すという『忍者くん』を踏襲しているが、縦から横スクロールへと変わったため、ゲーム性にも変化がある。

『忍者じゃじゃ丸くん』はジャレコが制作したファミコン用アクションゲーム。爆発的に普及し始めたハードの勢いもあって、なかなかのヒットを記録した作品だ。もともと『忍者くん』はUPLが開発したゲームだが、FC版はジャレコが移植を担当し、その後も『忍者くん』のキャラとタイトルを使用したゲームを制作・販売する権利を得たのだと思われる。

しかし、本家であるUPLが1987年に『忍者くん 阿修羅ノ章』をアーケードゲームとして開発する間に、ジャレコは本作とその続編『じゃじゃ丸の大冒険』をファミコンで発売。これによって多くのファミコンユーザーは『忍者くん』はジャレコのゲームだと思うようになってしまった。さらに『阿修羅ノ章』以降、『忍者くん』の続編制作をやめてしまったUPLに対し、『じゃじゃ丸くん』はファミコンだけで5作品を発売。もはや忍者くんは忘れ去られ、シリーズの主役はじゃじゃ丸くんに取って代わられてしまった。

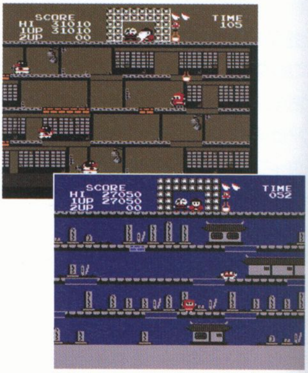


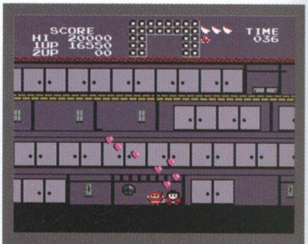
色の違う部分の床はジャンプで破壊可能。その中には無敵になって敵を轢き殺せるトロッコのようなアイテムも隠されている。

本作は『じゃじゃ丸くん』の1作目であるゆえに、まだ『忍者くん』のゲーム性を流用した形になっている。ただし、スクロール方向は横に変更されており、板状の床によって階層が区切られている。また、床はジャンプでの通り抜けができず、前作のように自由な上下移動はできない。

そういった制約を補うために導入されたのが各種パワーアップアイテムで、透明になって無敵になる薬ビン、敵を轢き殺せるトロッコなど頼りになるアイテムもある。そしてアイテムを3種類集めると発動するのが忍法「ガマパックン」。じゃじゃ丸くんが巨大なカエルに乗って登場し、敵を丸飲みにしてしまう。これが非常に爽快であった。

シリーズ作品	
じゃじゃ丸の大冒険	FC
じゃじゃ丸忍法帳	FC
じゃじゃ丸撃魔伝	FC
おいらじゃじゃ丸! 世界大冒険	GB
忍者じゃじゃ丸 銀河大作戦	FC
忍者じゃじゃ丸くん 鬼斬忍法帖	PS・SS
じゃじゃ丸Jr.伝承記 ジャレコレもあり候	GBA
忍者じゃじゃ丸くん さくら姫と火竜のひみつ	3DS





さくらの花びらを3枚集めるとボーナスステージへ行ける。そこでボスのなまず太夫を倒せば、さくら姫に会うことができる。

DATA 忍者じゃじゃ丸くん

メーカー/ジャレコ
発売日/1985年11月15日

定価/4900円

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	514円
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	540円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

オリジナルはFC版でAC版は任天堂のVS筐体で稼働していた。最近のハードには移植されてはいないが、配信を利用すれば簡単に遊ぶことが可能だ。

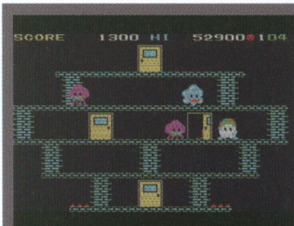
※…FC版の発売日・FC版の定価

中村光一が創業したチュンソフトの第1号ソフト

ドアドアmkII



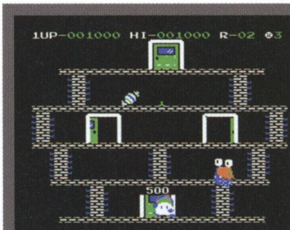
高校生の時から プログラムの腕は一流



ドアを開けて敵を誘い込み、ドアを閉めることで敵を倒す。1度に多くの敵を倒すほど高得点を得られるようになっている。



『mkII』のオリジナルはPC-6001版。グラフィック的にかなり劣ったPCで非常に美しい画面を実現していた。



最も多くの人がプレイしたであろうFC版はチュンソフトのファミコン参入第1弾であった。ゲーム性はPC版と同じである。

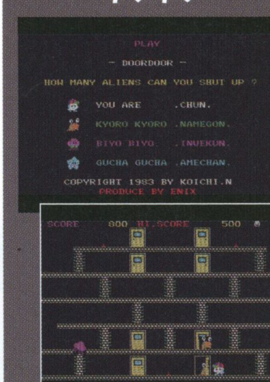
本作を制作した中村光一氏は言わずとしれたチュンソフトの創業者で、初代『ドラゴンクエスト』～『V』までの制作者の1人でもある。その中村のデビュー作が『ドアドア』であり、本作はその改良版にあたる。

中村は高校の時にゲームやりたさに数学同好会に入る。そこで、プログラムの基礎を学び、新聞配達でお金を貯めPC-8001を購入。アーケードゲームの移植などを、当時のパソコン誌「I/O」や「月刊マイコン」などに応募していた。そして、そのソフトの販売印税によって高校生ながら200万円以上の収入を得ていた。当時のパソコン専門誌では「芸夢狂人」と中村が、アマチュアプログラマーの2大双璧とされていたのだ。

次第に中村はゲームを職業として考えるようになり、『ドアドア』を制作してエニックスが主催の第1回ゲームホビープログラムコンテストに応募。見事優秀作品賞（準優勝に相当、最優秀作品は森田和郎氏）に輝く。ちなみに中村は高校生ながらに優勝の自信があったという。そのため、準優勝の結果に少々がっかりしたというから驚きだ。当時、既に中村には自分が日本のアマチュアでは、トップのプログラマーだという自負があったのである。その後、中村は大学に進学するが、既にゲームの印税で1000万円以上の年収があったという。そして、在学中にチュンソフトを起業しPC6001版の『ドアドアmkII』がその記念すべきソフト第1号になったのである。

早くから結びつきの強かったエニックスとはデベロッパーとパブリッシャーという関係を保ち、チュンソフト制作、エニックス販売という最強コンビが出来上がった。そして、『ドアドアmkII』をもとにした『ドアドア』でファミコンに参入。以降は家庭用ゲーム機を主戦場として、数々の名作ゲームを世に送り出した。ちなみに中村はスパイク・チュンソフトの現会長である。

ドアドア



『ドアドアmkII』の前身である『ドアドア』は83年に発売された。基本的なゲーム性は同じだが、敵キャラの種類が少なくBGMがないなどプロトタイプ的なゲームになっている。

DATA ドアドアmkII

メーカー/エニックス
発売日/1985年2月

定価/5800円

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

当時の各種PCで発売されている。また、mkIIの名を冠していないものの、FC版は本作の移植版である。今プレイするならばFC版が入手しやすい。

※…PC88版の発売日・PC88版の定価

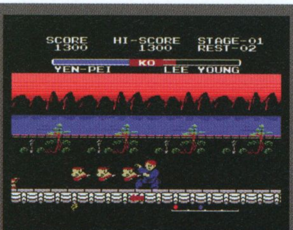
当時のコナミはMSXユーザーの唯一の光であった

イーガー皇帝の逆襲

イー・アル・カンフーII



イーガー皇帝の元ネタは餃子の王将



ボス戦に向かう前にザコとの戦いが追加された。ここで3連ザコを全て倒すとお茶の葉が出現し、5枚集めることで烏龍茶（体力回復）を入手可能。



ボスは前作に引き続き武器や飛び道具で攻撃してくることが多い。斜めジャンプで敵のふところに飛び込む戦法が今作でも有効だ。



ボス戦のステージには無敵アイテムであるラーメンが隠されている。これをいかに有効に使うかも大切なポイントだ。

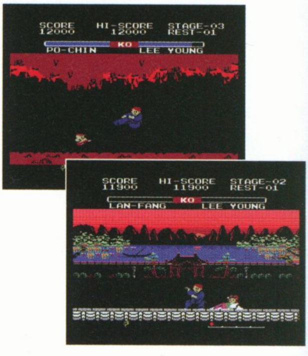
家庭用ゲーム機の第2世代から第3世代にかけて、ゲーム機でありパソコンでもあるという両方のいいとこ取りを狙った、ゲームパソコンというものが登場した。その特徴はキーボードのついたパソコンのような形状でありながら、ROMカセットを差し込むスロットがあり、専用モニターではなくテレビにつないで使用できるというものであった。

マイクロソフトとアスキーによって提唱された「MSX」は、それまでメーカーによって異なっていた規格を統一しようというもので、それによってメーカーは異なってもMSXのソフトは共有が可能になる。これは非常に画期的な構想で、パソコン事業で後れを取っていた多くの家電メーカーが参加した。

こうして誕生したMSX規格のパソコン（一般に単にMSXと呼ばれる）は期待を持って迎えられたが、結局のところそれはゲームパソコンの1種にすぎなかった。しかも、本体の価格は高めであるのにゲーム機としての機能はゲーム専用機に劣っており、パソコンとしてもやはり入門機の域を出ないものであった。

こういった微妙な状況に置かれたMSXユーザーにとって、その性能を引き出した名作の数々を供給してくれるコナミは、まさしく神のような存在であった。本作のように人気ゲームの続編をわざわざMSXで発売してくれるというコナミの粋な計らいに、当時のMSXユーザーは一生ついていくことを誓わずにはいられなかったのだ。

本作のゲーム性は前作の対戦型格闘にザコ戦が追加されたもの。難易度は高めだが、逆にやりがいがある作品になっている。また密かに2人対戦も実装されている。





放屁攻撃で主人公を麻痺させるプー・チン。主人公は前作よりもリーチが短く、有効技であった足払いがなくなっているのがつらいところ。

DATA イーガー皇帝の逆襲 イー・アル・カンフーII

メーカー/コナミ
発売日/1985年12月

定価/4800円

対応ハード

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	823円
ゲームアーカイブス	617円
プロジェクト EGG	未配信

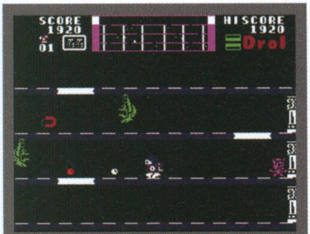
オリジナルはMSX版。PSとSSの『コナミアンティークス MSXコレクション』に収録されている（ゲームアーカイブスの配信もこれ）。

※…MSX版の発売日・MSX版の定価

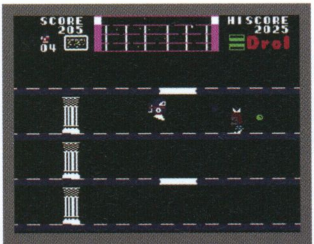
ドロール



セガハードはマニア御用達



主人公のロボットがカラフルなピッピッピ弾を武器に、魔女にさらわれた親子を助けるべく迷宮に突入する。



子供2人は迷路内をうろうろしていて、母親は最下層に固定。また、ついでにペットのトカゲとワニまでも助けなくてはいけない。



磁石に吸い付かれるとその方向に弾が撃てなくなる。また、ピンク色の鬼のような敵は無敵。つまり上の写真はミス確定ということだ。

セガから発売されるハードは機能が後付されることが多く、それによって性能がアップするのは嬉しいのだが、度々ハードにお金を使わされることになる。例えばメガドライブのメガCDやスーパー32Xがそうであり、セガサターンでは拡張ラムカートリッジやセガサターンモデムなどが発売された。そして、それはSG-1000の時代からすでに始まっており、本作はセガマイカードというカード形式のROMで発売された。当然ながらそのままではSG-1000で使用できず、別売りのカードキャッチャーを購入する必要があったのだ（セガマークⅢやマスターシステムではそのまま使える）。

セガハードはマニアには受けがいいが、ライトユーザーからは嫌われることが多い。それは発売されるゲームの種類にもよるものだが、やはりこの後付機能も大きく関係しているのではないだろうか。マニアはハードに新たな機能が加わることを喜ぶが、一般にはそれは余計な出費に感じられるのだ。この差は相当に大きなものである。

本作はアメリカのブローダーバンド社がアップルⅡ用に開発したゲームの移植版である。同社はかなり癖のあるゲームを多く排出しているが、本作は至ってまとも。色遣いこそイマイチなものの、横スクロールアクションとしてはなかなか楽しめる。ただ、本作も『ガールズガーデン』同様にパッケージのイラストに難があり、せっかくのかわいいロボットが何とも不気味に描かれている。このセンスはいったいどこから来るものなのだろうか。

セガマイカード発売当初はゲームの多くがカードで発売されていたが、その翌年にはソフトの大容量化が進み、ゴールドカートリッジの名のもとに再びROMカセットに回帰。その寿命は非常に短いものであった。



本作はセガマイカードとして発売された。カードは薄くて持ち運びに便利だが、SG-1000とSC-3000でプレイするためには別売りのカードキャッチャーを購入しなければならなかった。



3人全員を助け出せば感動の再会が待っている。ただし、ループゲームのため、この後また3人はさらわれてしまうのだが。

DATA ドロール

メーカー／セガ
発売日／1985年※

定価／4300円※

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクトEGG	未配信

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

オリジナルはアップルⅡ版。洋ゲーの移植であるが、日本ではSG-1000のほかにPC-88にも移植されている。カード自体は現在でも入手可能だ。

※…SG-1000版の発売日・SG-1000版の定価

アイドル歌手とのタイアップに活路を見いだす?

テディボーイブルース



当時は珍しかったタイアップもの


段差のあるフィールドでジャンプとショットを使って敵を倒していく。フィールドは上下左右がループする構造になっている。


敵を銃で撃つと小型化し、それを主人公が触れることで完全に倒せる。小型化した敵はやがて消えるが、タイマーを減らす悪さもするので注意。


ボーナスゲームはMkⅢ版オリジナルのもの。オリジナルのAC版は疑似3D視点の的当てゲームのようなものであった。

SG-1000（Ⅱ）でファミコンに大きく遅れをとったセガ陣営は、その劣勢を挽回すべくファミコン以上の能力を持った高性能ハードを投入する。それがセガマークⅢで、下位互換を保ちながらマイカードとROMカセット両方のスロットを持っていた。しかし、ファミコン1台あれば大半のゲームが遊べたのに対し、何度も買い換えを促されるセガハードは、やはり問題だったと言わざるを得ない。また、例えマークⅢが高性能であっても、『スーパーマリオブラザーズ』の出現で既に市場の形勢は決しようとしていたのだ。

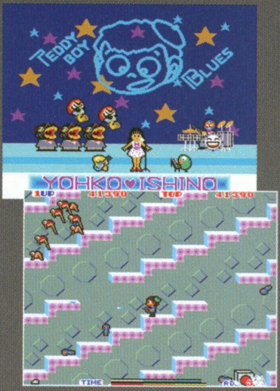
本作はセガマークⅢのローンチタイトルとして発売された。もともとはアーケードのゲームであり、アイドルの石野陽子とのタイアップが話題となっていた。ゲーム名になっている『テディボーイブルース』は彼女のデビュー曲であり、アーケード版ではオープニングで歌う姿が見られる（実写ではないが）が、マークⅢ版ではBGMとして使用されているに過ぎない。

ゲーム性は少々変わったアクションシューティングで、敵を全滅させればステージクリアとなる。面白いのは主人公の武器がミクロ銃という設定で、敵を撃っても倒したことにはならず、小型化した敵がフィールドをうろうろとさまよう様になる。このチビ敵を放っておくと制限時間のタイマーを減らすので、必然的に敵を撃つ→チビ敵に触れて倒す、という2段階の行動が必要であった。また、1ステージは短いが全50ステージもあるため、クリアするのはなかなか大変である。



セガマークⅢのフライヤー。ソフトのラインナップとしてはサードパーティ製のゲームが目立つ。また石野陽子も載っておりセカンドシングルの宣伝もしている。

オリジナルのAC版



85年5月に発売されたオリジナルのAC版。こちらは石野陽子とのタイアップであることが前面に押し出されている。基本的なゲーム性は移植版と同じである。

DATA テディボーイブルース

メーカー/セガ
発売日/1985年10月20日

定価/4300円

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

もとはアーケードゲームとして稼働しており、セガMkⅢに移植された。その後、メガCDの『ゲームのかんづめ』に収録されている。

※…MkⅢ版の発売日・MkⅢ版の定価





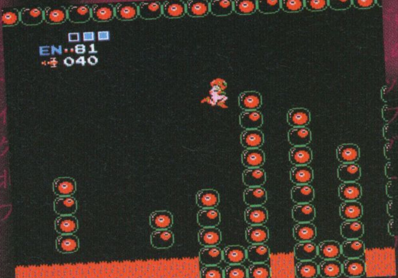
OLD GAMERS HISTORY

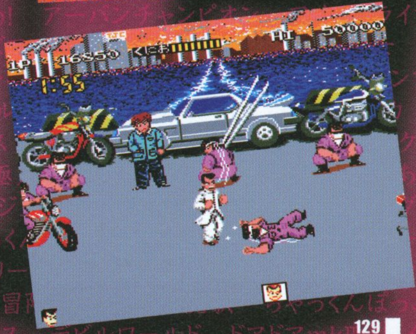
オールドゲーマーズ ヒストリー



1986年









1986年のTVゲーム事情

この年のアーケードゲームは絶対的なヒット作には恵まれなかったものの、粒ぞろいの良作が揃っており業界としての安定が見て取れた。家庭用ハードは完全にファミコンによって統一された感があり、そのシェアは家庭用ハードの90%以上に及んだのではないだろうか。唯一の対抗馬であったセガもその勢いには全く勝てず、従来のファンを逃さないようにすることで手一杯であった。そして、この翌年ついに第4世代のハードが発売されるのだが、ファミコンの勢いが衰えることはなかった。

1986年に発売されたTVゲーム



ゲットスター

メーカー／タイトー
発売日／1986年3月
定価／一円

東亜プランが制作した横スクロールアクション。自機のロボットはパンチとキックを武器に5つの惑星と敵本拠地を戦い抜く。マイナーなタイトルではあるが、操作性もよく難易度は低め。なかなかの完成度を持つ佳作といった表現が似合うゲームだ。



恋のホットロック

メーカー／コナミ
発売日／1986年12月
定価／一円

タイトル通り音楽がテーマになっており、主人公は楽器や音符で攻撃する。フィールドは広めでプレイヤーの任意スクロールという探索型のアクションゲーム。海外のアーティストの楽曲が多数使われているのもポイントで、とにかく音楽重視のゲームなのである。



ガントレット

海外版は1985年発売

メーカー／アタリゲームズ・ナムコ
発売日／1986年2月
定価／一円

アタリが開発した4人同時プレイが可能なアクションシューティング。よくゲーム内容がアクションRPGだと誤解されるが、RPGの要素は全くない。ジェネレーターから湧き出す敵を体当たりとショットで倒していく。大量の敵がいても処理落ちしないのは驚きだ。



バルバルークの伝説より アイギーナの予言

メーカー／ビック東海
発売日／1986年11月21日
定価／5300円

迷作を多数世に送り出したビック東海のアクションゲーム。ストーリー性の強いゲームでアイテムを探し出さなくてはならないのだが、その隠し場所がかなり無茶でクリアするには攻略本が必須であった。また、主人公の攻撃方法も変わっている。



ドラゴンボール 神龍の謎

メーカー／バンダイ
発売日／1986年11月27日
定価／4500円

バンダイお得意の版権ゲームで、何と125万本を売り上げた。しかし、その内容はミリオンセラーにふさわしくはないもので、イマイチの出来である。こういったゲームが氾濫していたら日本にも任天堂ショックが起こったかもしれない。



トランスフォーマー コンボイの謎

メーカー／タカラ
発売日／1986年12月5日
定価／4900円

開始2秒で死ぬことが有名な作品。敵の弾が恐ろしく見えづらく気が付くと死んでいた、というプレイヤーが続出した。クソゲーと評価されることも多いが敵弾にさえ気をつければそこまでダメなゲームでもない。ただしクリアしてもコンボイの謎は解けない。



バード・ウィーク

メーカー／東芝EMI
発売日／1986年6月3日
定価／4900円

発売前から雑誌に大きく広告が掲載されていたが、そのゲーム内容に疑問を感じざるを得なかった人も多いだろう。鳥の子育てを題材にしたほのぼのゲームで、家族対抗コンテストも行われたが、多くのプレイヤーからはクソゲーと評されることになってしまった。



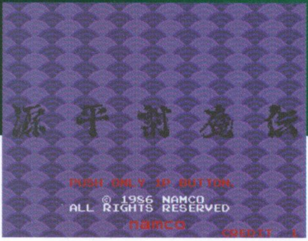
子猫物語

メーカー／ポニーキャニオン
発売日／1986年9月19日
定価／2900円

制作者が上から「映画の版権をとってきたから、これでスーパーマリオを作れ」と命じられたのではないかと思われるゲーム。レコード会社・出版社・映画会社・玩具会社から発売されたゲームはとにかくクソゲーが多く、購入前に1度よく調べるべきである。

当時としては珍しかった純和風ゲーム

源平討魔伝



やったあ
やたのかがみだ



ゲームは3種類のモードで構成されており、上写真は横モードの画面。ジャンプと攻撃を使い分けるゲーム性だ。



こちらの画面は平面モードで主人公が8方向に動ける。横モードでの穴への落下時に強制移行する黄泉の国もこのモードだ。

シリーズ作品

源平討魔伝 巻ノ弐	PCE



そして3つ目がBIGモードでボス級の敵キャラとの戦いが主な目的になる。上写真の弁慶は2種類存在し、本作を代表する敵キャラの1人だ。

『源平討魔伝』はナムコが1986年に発売した横スクロールアクション。純和風な世界観や変化に富んだゲーム性で人気となった作品。ナムコの天才プログラマー深谷正一氏へのメッセージが込められた作品でもある。

本作のコンセプトになっているのは浄瑠璃や歌舞伎の「出世景清」で、主人公の平景清（実在した人物）が平氏の恨みを晴らすべく、源頼朝を倒すことが目的となっている。ゲームは地獄に落とされた景清が蘇るところから始まり、長門の国（現在の山口県）から頼朝のいる鎌倉を目指す。途中のルートはある程度プレイヤーによって選択が可能で、どのルートを選ぶかで難易度も変わってくる。

そして、本作の最大の特徴が3種類のモードである。これは1つのゲームに3種類のゲーム性が詰め込まれているようなもので、画期的でもあったが初めのうちは少々混乱するものでもあった。中でもBIGモードはボス戦のために用意されたもので、源義経・武蔵坊弁慶・琵琶法師といったキャラとの対決が待っている。また、それらのキャラには音声も割り当てられており、大きなキャラとあいまってボス戦は非常に盛り上がるものであった。

本作クリアのためには三種の神器が必要不可欠で、1つでも欠けると頼朝に勝つことができなくなる。特に草薙剣は信濃でしか手に入らないため、東海道や北陸ルートを通った場合は必然的にクリアを諦めなければならない。ただ、クリアを目指すのでなければどこを通っても構わないわけで、無理にルートを固定する必要はない。だじゃれ国などといったバカバカしいステージもあり、シリアスなシナリオだけでなく脱力感も楽しめるゲームだ。





鳥居に入れば次の国へと移動する。この際に鳥居が複数ある場合は、どのルートを通るかで難易度も異なってくる。

DATA 源平討魔伝

メーカー/ナムコ
発売日/1986年10月※

定価/一円

対応ハード

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

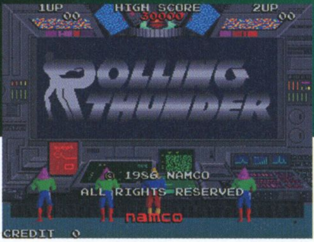
ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	823円
ゲームアーカイブス	823円
プロジェクトEGG	未配信

FC版はタイトルは同じだがゲーム性は全くの別物。バーチャルコンソールの配信はAC版のほかに、PCE版（617円）、続編（617円）がある。

※…AC版の発売日

一見簡単そうだがかなりシビアなガンアクション

ローリングサンダー



主人公の動きはかなり個性的



主人公は秘密組織の地下基地へと単身進入する。武器は拳銃と現地調達のマシンガンで、弾数制限があるため無駄撃ちし過ぎはNGだ。

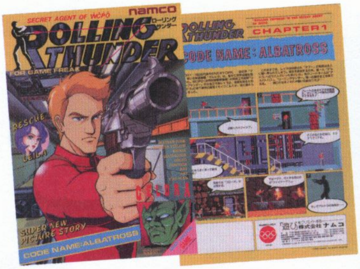
本作『ローリングサンダー』はナムコには珍しいハードボイルドな雰囲気を持ったガンアクション。主人公アルバトロスは秘密組織ゲルドラに単身乗り込み、その首領マブーを倒すことが任務である。また、女性工作員レイラが捕まっており、彼女の救出も任務の1つだ。

主人公の武器は拳銃と人並み外れた跳躍力。ただし、銃には弾数制限があり弾数が0になると単発でしか発射できなくなってしまう。弾は現地調達が基本で、BULLETと書かれた部屋に入ると補充される。またARMSと書かれた部屋に入った場合は連射速度が速いマシンガンが入手できる。



体力ゲージがあるが敵弾にあたった場合は即ミスとなり、接触しただけでゲージは半分になる。敵はそれを考慮した配置でかなりいやらしい。

これらの武器を駆使して進んでいくのだが、敵はマヌケなうえスピードも遅く、一見すると本作は非常に簡単なゲームである印象を受ける。しかし、実際には制限時間がかなりシビアであり、思った以上に難易度は高い。敵の配置を覚えたうえで、銃弾を盾にして進んでいくようなプレイが求められるのだ。とにかく習うより覚えろというゲームである。



シリーズ作品

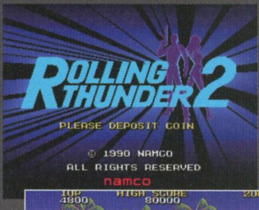
ローリングサンダー2	AC･MD



組織に捕まった女性工作員レイラ。ステージクリア後のデモでは彼女の拷問シーンが流れる。そのため、対象年齢の制限が設けられている。

本作にはOLDとNEWの2バージョンが存在し、多く出回ったのはNEWバージョンである。NEWバージョンは序盤の難易度が低いのが特徴で、ほかにはステージ間のデモが追加され、モニターに映し出されたレイラの姿態が拝める。こういったちょいエロもナムコのゲームとしては珍しいものであった。

ローリングサンダー2





1991年3月に発売された続編。1Pの主人公は前作で捕らわれていたレイラである。基本的なゲーム性は変わってなく、やはり難易度は高めだ。

DATA ローリングサンダー

メーカー/ナムコ
発売日/1986年12月

定価/―円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

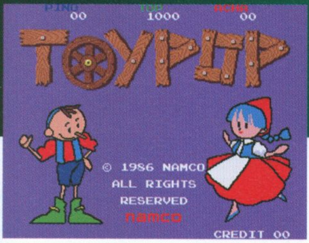
ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	823円
ゲームアーカイブス	823円
プロジェクトEGG	未配信

バーチャルコンソールの配信はAC版のほかに『2』のAC版(823円)、MD版(617円)がある。ゲームアーカイブスはPSの『ナムコミュージアム』版。

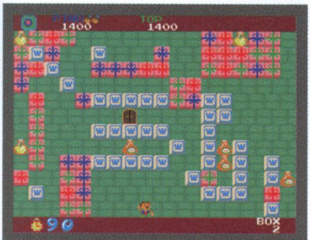
※…AC版の発売日

主人公はナムコスターズきっての快速選手

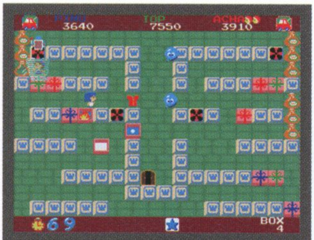
トイポップ



息のあったプレイは本当に美しい



可愛らしいキャラが特徴的なアクションゲーム。1Pのピノと2Pのアチャでは性能が異なり、2人同時プレイが楽しいゲームである。



車にはタイヤ、トランプには炎、戦車には爆弾といった対応した武器が敵には有効。武器や服といったアイテムは破壊可能なボックスに入っている。

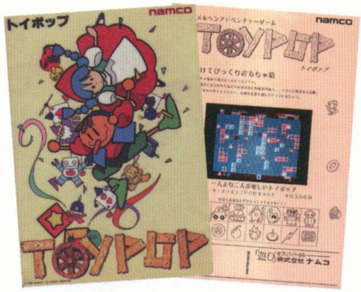


ステージ間のデモ画面も非常にメルヘンチック。最終的に魔女を倒したピノとアチャは朝を迎えておもちゃの人形に戻ってしまう。

当時絶頂期にあったナムコだが、苦手としているジャンルが1つ存在していた。それが2人同時プレイ可能なゲームであり、初めて実現したのは85年12月に発売された『スカイキッド』（STG）においてであった。そして、本作は同社のアクションゲームとして初めて2人同時プレイを採用。1Pはピノ、2Pはアチャという男女（人形だが）の組み合わせであり、カップル客を強く意識するものになっている。同年に発売された『イシターの復活』でも、制作者の遠藤雅伸氏がカップルでのプレイを想定しているため、この頃のナムコは会社的にも新しい客層の開拓が目標だったのではなかろうか。

本作は2人同時プレイが可能なだけではなく、1Pのピノは射程距離が長く足が速い、2Pのアチャは武器を投げるスピードが速く連射が効くといった特徴を持ち、お互いの短所を補うようなプレイが可能である。これは男女が和気あいあいとプレイするのにも、マニア同士がガチプレイをするのにも対応しているということだ。

実際のところ本作はゲーム初心者の女性客がプレイするには難しすぎ、オールクリアを目指すのであればかなりの腕前と戦略が必要である。というのも本作は武器と敵に相性が存在し、決まった武器以外の攻撃は通用しない。そのため、複数の種類の敵が出現するステージでは2人で異なる武器を持って協力しあうことが大切。また、8n-1面に登場する魔女は特殊な武器がないと倒せず、それをどうさばいていくかもポイントになっている。とにかく2人プレイ時はお互いの協力が必要で、自分勝手なプレイは足の引っ張り合いになり、男女仲を壊してしまいかねない。ただし、協力してくれる相手のいないプレイヤーは、この限りではない。





全体的にかなり女性客を意識したゲームであり、カップルで協力プレイをするのが正しい姿であると思われる。相手がいればであるが…。

DATA トイポップ

メーカー/ナムコ
発売日/1986年4月

※…AC版の発売日

定価/一円

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	823円
ゲームアーカイブス	823円
プロジェクトEGG	未配信

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ
PCE PCエンジン	64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ
PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト	Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス
DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード		

移植ハードは少ないものの再現度は高く、ほぼAC版そのものである。配信版も同様に完全移植と言っていいできのものだ。

闘いの挽歌



あの映画や漫画を思わせる荒廃した世界観


強者が支配する世界だけあり、雑魚敵も侮れない強さ。立ち状態よりもしゃがんだほうが攻撃を食らいにくいことを覚えておきたい


横方向だけでなく、縦方向や斜めからも攻撃が飛んでくる。マジックボールを防御すると剣と盾が飛ばされてしまうので要注意だ。


各ボスはパターン化することが可能。とはいえ、一瞬の油断で命を落とすこともあるので、決して油断してはいけない。

タイトル通り非常に硬派かつシンプルな横スクロール型のアクションゲーム。剣王「アキレス」が恐怖と暴力で民を支配している世界が舞台となっているため、荒廃した建物が目立ち、モヒカン風の男やトゲつき棍棒といった物騒な武器を抱えた巨漢など、映画「マッドマックス」や漫画「北斗の拳」を彷彿とさせる敵が多数登場する。そんな荒んだ世界に平和を取り戻すべく立ち上がった主人公リュウの武器は剣。同時に盾も装備しているのだが、ナイフ使いが投げるマジックボールを盾で受けると、剣と盾は飛ばされてしまい、その場合は攻撃方法が素手（パンチおよびキック）に変化する。

本作の攻略の要は、当時としては非常に珍しい盾による防御だ。敵は様々な方向から攻撃を仕掛けてくるので、方向を合わせて防御しなければならない。そして怯んだところにすかさず一撃を加える。この一連の流れが上手く決まるとかなり爽快だが、逆にこの防御の存在が本作の難易度を押し上げているともいえ、システム自体は賛否両論であった。MAX8ポイントのライフ性だが、敵の猛攻によってライフが一瞬で削られる場面も多々あり、防御システムをうまく使いこなせないまま、フェードアウトした方も多いのではないだろうか。

ちなみに各ステージ最後に登場するボスはどれも強敵であるが、ある程度ならパターン化が可能となっているので、それぞれのボスはしっかりと把握しておきたいところ。ただし、アキレスはラスボスにふさわしい強さを誇り、攻撃パターンが分かっていてもその動きについていけないことも。このように、本作はそのあまりにストイック過ぎる内容により万人から愛されるゲームとはならなかったが、知れば知るほど奥の深い防御システムは、後の格闘ゲームなどにしっかりと活かされている。




AC版よりも随分と難易度が下がっているが、それでも難しいと感じる人は多いだろう。トータルではよくできた移植と言える。

DATA 闘いの挽歌

メーカー/カプコン
発売日/1986年4月

※…AC版の発売日

定価/—円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

PS2版は『カプコン クラシックス コレクション』に収録されている。また、同作は国外ではXboxでも発売されている（日本のXboxで動作可）。

当時アーケードで絶大な人気を誇ったアクション

アルゴスの戦士



丁寧に作られた名作 武器の軌道が癖になる!?



美しい夕日をバックに孤軍奮闘するアルゴスの戦士。2重スクロールにも対応しており、ビジュアル面でも話題となった。



全27ステージが用意されているが、地形のバリエーションはそこまで多くはなく、後半のステージほど難易度が上がる。



5種類のインドラを全て揃えれば16万点のスコアボーナスをゲット。本作にはこういった隠しボーナスが複数用意されている。

主人公アルゴスの戦士の武器は「ディスカーマー」と呼ばれ、ヨーヨーのような形状をしている。動きもヨーヨーのように伸縮するので離れた敵も攻撃できるほか、回転攻撃ができたりと実にトリッキーな軌道を描く。特異な武器ではあるが、使っているうちに、非常に優れた武器であることを実感するだろう。

また、ディスカーマーはインドラと呼ばれるアイテムを獲得することでパワーアップ。飛距離アップ、貫通効果、真上攻撃効果の付与など、手に入れたインドラによって効果は様々だが、無敵効果を持つ闘気のインドラだけは一定時間しか効果がない。なお、闘気のインドラを除いたインドラは敵を一定数倒すと出現するのだが、わずか5秒で消えてしまうので取り逃がしてしまうこともままあった。

攻撃ボタン以外では8方向ボタンとジャンプボタンが存在。シンプルではあるが、レバーとボタンの組み合わせで様々なアクションが行え、踏殺のインドラを取ると踏みつけで敵を倒すことができるようになる。

なお、本作には制限時間が設定されており、基本的に現実時間と同じ早さで進んでいくが、停止すると2倍、逆走中は3倍の早さで減っていく。タイムが0になっても即死とはならないものの、倒すことのできない永久パターン防止キャラが出現するので、プレイ中はタイムのことも頭に入れながら行動する必要がある。

本作はテクモ（旧テーカン）作品らしく、至るところに隠しボーナスが用意されており、獲得すればスコアが一気に跳ね上がる。中でも「インドラの秘伝書」のスコアはなんと100万点。ゲーム性は言わずもがな、スコアアタックもアツい仕様であった。



アーケード版（左）とファミコン版（右）のフライヤー。同じゲームながらそのイメージには大きな差が存在している。



ラスボスのライガーは実は踏殺一撃で倒すことが可能。永久パターン防止キャラは出現しないので、落ち着いて行動しよう。

DATA アルゴスの戦士

メーカー／テクモ
発売日／1986年5月

※…AC版の発売日

定価／—円

対応ハード

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	823円
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクトEGG	未配信

脱力もののサブタイトルがついたFC版をはじめ、アレンジ移植版が多く存在。Xboxの『テクモクラシックアーケード』とVCの配信はほぼAC版と同じだ。

可愛らしいキャラとは裏腹にシビアな設定のアクションゲーム

バブルボブル



固定画面アクションの歴史に残る一作



主人公のバブルン（2P側はボブルン）は口から泡を吐き、敵を閉じこめることが可能。その泡を割れば敵を倒せるのだ。



通気口からは様々な能力を持った泡が出現。その泡を割れば水、火、雷などの効果が発揮され、敵を倒せる。

本作でタイトーの固定画面アクションの紹介も3作目になるが、ここにきて一気に作品がメジャー化する。この『バブルボブル』はそれまで培われてきた同ジャンルの経験と、ゲームデザイナー三辻富貴朗氏（通称MTJ）のセンスが融合し、固定画面アクションの集大成ともいうべき作品に仕上がっている。その完成度の高さは特筆もので、ZUNTATAの君島正氏が作曲したBGM、可愛らしく愛着がもてる主人公&敵キャラ、簡単な操作で高度なプレイが可能、パズル要素が強かったり反射神経が重要だったりと変化に富んだステージなど、どこをとっても一流の作品である。

無理に欠点をあげるとするならば、隠しコマンドによってゲームバランスが変わる、ステージ数が多すぎてクリアするのが大変、アーケードゲームにしてはクリアに時間がかかりすぎる、真のエンディングを見るための条件が厳しい、などであろうか。しかし、こういった欠点は普通にプレイする分には何の問題もなく、逆にマニアの支持を得るきっかけにもなっている（マニアに長時間プレイされる店側は困ったが）。

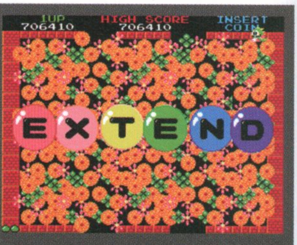
華美なグラフィックや高度な技術などに頼らない本作は、多少性能が劣ったハードにも移植しやすかったらしく、本作は実に多くのハードで遊ぶことができる。例えばまだサードパーティが少なかったセガマークⅢやアメリカのコモドール64、各種PCでもプレイできた。そのため、かなりメジャーな作品なのだが完全移植には至っていないものも多く、AC版の話が通じない部分があるかもしれない。

シリーズ作品	
バブルボブル2	FC
バブルシンフォニー	AC・SS・PS2
バブルメモリーズ	AC・PS2



主人公の特定の行動によってアイテムが出現する。アイテムには主人公のパワーアップや先の面へのワープ、敵の全滅といった様々な効果がある。





敵をまとめて倒すと出現するEXTENDバブル。全ての文字のバブルを割れば（割った文字は画面横にストックされる）主人公が1UPする。

DATA バブルボブル

メーカー/タイトー
発売日/1986年9月

※…AC版の発売日

定価/一円

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	514円
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

Wiiウエアと Xbox Live Arcadeでリメイク版が配信されており、追加マップも購入できる。バーチャルコンソールの配信はFC版である。

対応ハード

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

脱衣麻雀で有名なセタ制作のアクションゲーム

黄金の城



セタと言えば脱衣 脱衣と言えばセタ



ゲームは強制横スクロール面と1対1の対決面の2部構成。攻撃を受けるとその箇所の鎧がはがれ、再びそこに攻撃を受けるとミスになる。



敵との一騎打ち。ここでの必勝法は敵の武器に攻撃を何度も当てて、武器を破壊してしまうこと。こうなれば敵は完全に無力になる。



レバーを上下に激しく動かすと前面にバリアが張られる。また、絶対に破壊されない黄金の盾や鎧の修復アイテムもスクロール面に出現する。

本作を制作したセタと言えば極悪な難易度と魅力的なキャラで、青少年の財布を空っぽにした『スーパーリアル麻雀』シリーズが有名。同作はこの翌年にシリーズ1作目（脱衣なし）と2作目が発売され、セタの名はゲーマーの間で一気に有名になっていく。

本作『黄金の城』はセタが以前に制作した『グレートソードマン』（P76参照）のゲーム性を向上させたもので、主人公ガリアノスが奪われたマイトレーヤ姫と財宝を取り戻すために戦っていく横スクロールアクション。ボス敵との1対1の対決はキャラのサイズも大きく、当時としてはかなりの迫力であった。

操作系は1レバー 3ボタンで、上中下段の攻撃がそれぞれのボタンに振り分けられている。レバーはキャラの左右への移動のほかに盾の操作に使う。残機制ではあるが攻撃を1度受けても鎧がはがれるだけで、そのむき出しになった生身部分に攻撃を受けるとミスになる仕様だ。この仕様は敵にも共通したもので、敵も攻撃を受けるたびに、その箇所の鎧がはがれていく。

もしも、本作の敵キャラがムキムキマッチョ（それが好きな人は別として）のみであったら、普通に良作アクションとして認識されるのみであっただろう。しかし、実際にはステージ1から女性キャラも登場。そこでこの脱衣システムが大きな意味を持ってくるのである。脱衣のために大切なことは早急に敵を倒してしまわないこと。できれば敵の武器を破壊し、完全な安全を手にしたほうがいい。そして慎重に狙いを定めて敵の鎧をはがしていけば…。ただ、残念なことに最後が拝めるのはステージ1のイレーネのみ。それが残念なところでもある。



海外では『グラディエイター』『グレートガリアノス』という2種類のタイトルで販売されていた。ちなみにガリアノスとは本作の主人公の名前であり、後に彼を主役とした対戦格闘ゲームも販売されている。



鎧がはがれるのは主人公のみならず敵キャラもである。女性キャラの鎧を上手くはがしていけば…。ただし家庭用版は下着を身につけている。

DATA 黄金の城

メーカー/タイトー
発売日/1986年3月

※…AC版の発売日

定価/一円

対応ハード

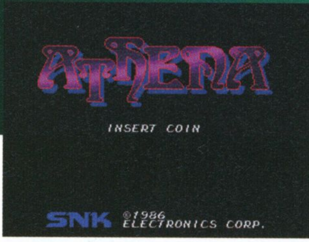
AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

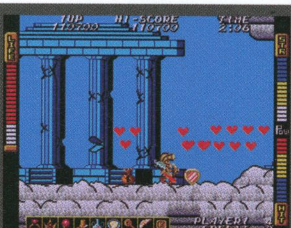
PS2版は『タイトーメモリーズ』に収録されているのだが、脱衣に修正あり。『Let's!TVプレイCLASSIC』という一体型ゲーム機版は修正がない。

美少女＋ビキニアーマーは最強の証か

アテナ



おてんばなアテナ姫が幻想界で大冒険


本作はライフ制を採用。ライフは道中に生えているライフフラワーやステージクリア後に出るハートで回復できる仕組みとなっている。


冒険の舞台は全9ステージ。海に空に迷宮にとバラエティに富んでいる。ラストステージは昔のゲームにありがちなボスオンパレード。

ビキニアーマーに身を包んだおてんば王女・アテナの冒険譚。純粋なアクションゲームだがRPG的要素も内包しており、クリアに必須なアイテムが複数存在する。初見でクリアするのはまず不可能で、何度も繰り返しプレイして少しずつ攻略していくというスタイル。ちなみに画面構成に関しては左にアテナのライフゲージ、右上にSTRゲージ、さらに右下にはHITゲージを表示と、やはりRPGを意識した作りとなっている。ライフはそのままアテナの体力で、敵の攻撃を食らうことで減少。一方、STRは攻撃力を、HITは防御力を示すゲージ。アテナ自身にLVの概念は存在しないので、より強力な武器や防具を集めながらゲームを進めていくのがセオリーだ。

ちなみに装備を変えることでアテナの外見も変わっていくのだが、ひたすらビキニ姿を拝みたいがために、防具は一切取らずにクリアするという強者も。本作はFCに移植されるなどそれなりに人気を博したが、その要因の1つは防御力とは無縁のビキニアーマーを装着したアテナにあることはまず間違いない。事実、FC版のパッケージにはビキニ姿の美少女が描かれるという、当時としては非常に画期的なものであった。ただ、これを手に取るのはとても勇気のいる行為だったのもまた事実である。

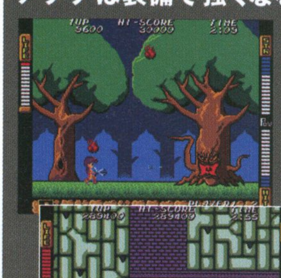
そんな本作、難易度は高い部類に入る。これは、先に挙げた謎解き要素（必須アイテムの存在）に加え、操作系に癖があるため。特にジャンプは独特で、ホップ・ステップ・大ジャンプの3種類が存在。ボタンを押す強さや長さではなくタイミングで管理されており、まずは小ジャンプとなるホップが発動、次にもう1度ジャンプをするとステップに、さらにもう1度ジャンプをすれば大ジャンプになるなど少々変わった仕様である。

シリーズ作品

サイコソルジャー	AC･PSP



アテナは装備で強くなる


画面右上のSTRは武器の攻撃力を、右下のHITは防具の強度を示している。武具を装備すれば見た目も変化するため、ビキニアーマーのままクリアする猛者も現れた。

DATA アテナ

メーカー/SNK
発売日/1986年7月

※…AC版の発売日

定価/―円

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

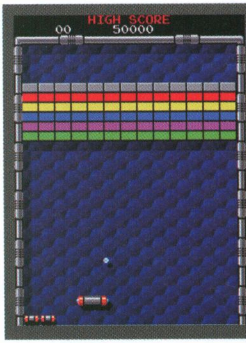
FC版はかなり無理がある移植。PSP版は『SNKアーケードクラシックスゼロ』に『サイコソルジャー』などと共に収録され、ほぼAC版を再現している。



10年おきに発売されるブロック崩しのリメイク

アルカノイド

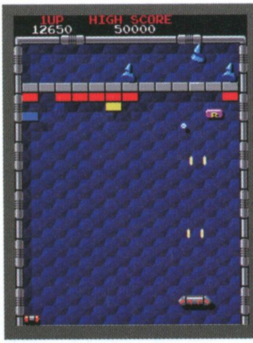
本作の発想点は良かったが次が続かなかった



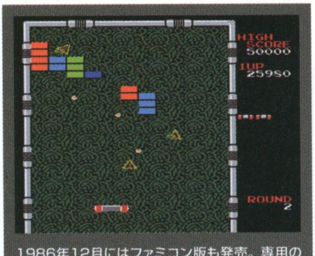
1970年代に流行した「ブロック崩し」を1980年代風にアレンジした作品。ゲームのリバイバルブームのきっかけにもなった。

アタリの『ブレイクアウト』が発売されたのは1976年のことであり、その後に日本でもブロック崩しブームは起こったが、ハードの進化につれパドルとボールのゲームは古くさいものになっていった。しかし、その10年後にタイトーから本作が発売される。正直なところ、筆者が本作を初めて見た時の感想はいいものではなかった。というよりも鼻で笑うような感覚であったことを覚えている。

ところが実際に発売された本作は、その年のアーケードゲームを代表するといってもいいほどのヒットを遂げたのである。その衝撃はそれまで、より高度に、より美しくといった具合に発展を続けていたゲーム業界が、本作によって考えを変えるに至ったほどであった。やはりアクションゲームの面白さの本質は、ハードの性能や見た目の美しさのみにあるのではないと、多くの制作者が反省したに違いない。

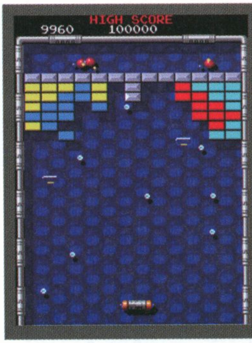


ブロックを破壊すればアイテムが出現することもある。左写真は「レーザー」を使用中。落下中のアイテムは瞬時にステージクリア可能になる「ブレイク」である。



1986年12月にはファミコン版も発売。専用のダイヤルコントローラーが付属し、アーケードの操作性を再現していた

シリーズ作品	
アルカノイド リベンジ オブ Doh	AC・FC
アルカノイドリターンズ	AC・PS
アルカノイド Doh It Again	SFC
アルカノイドDS	DS
アルカノイド プラス	Wii



予想以上の大ヒットにより翌年には続編である『アルカノイド リベンジ オブ Doh』が発売され、こちらも長期間稼働するヒット作となった。

しかし、本作がもたらしたのは、新たなゲームの形ではなかった。原点に立ち返って新たなゲームを創作しようなどという流れは生まれず、世の中には安易なリバイバルゲームが大量に生まれたのである。昔のゲームにパワーアップアイテムを加えただけ、そんな駄作がこの数年間に大量にわき出てきた。世がRPGブームであったために、これが第2のアタリショックにならなかったことが幸いであった。



『Doh』から10年後、さらなるリバイバルを狙って制作された『アルカノイドリターンズ』。この他にも家庭用ハードで続編が作られ続けている。

DATA アルカノイド

メーカー/タイトー
発売日/1986年7月

※…AC版の発売日

定価/—円

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

対応ハード

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

シリーズのどの作品もゲーム性に大きな違いはない。今ならDSの『アルカノイドDS』かWiiウェアのアルカノイド プラス』が入手しやすい。

ベルトスクロールアクションの元祖的存在

熱血硬派くにおくん



くにおくんシリーズの元祖でもある

ベルトスクロールアクションというゲームジャンルをご存じだろうか。横スクロールながら奥行きのあるフィールドで多数の敵と戦いながら進んでいく…後に『ファイナルファイト』のヒットによってメジャーなジャンルになるアレである。そのベルトスクロールアクションの元祖と言われているのが本作『熱血硬派くにおくん』で、本作は後に発売される大量のシリーズや、不良が主人公という部分ばかりが注目されてしまうが、本当はそのゲーム性にこそ注目しなくてはならない。

本作の次にテクノスジャパンは『ダブルドラゴン』を発売。これによってベルトスクロールアクションは完全に確立されるのであるが、本作にはまだまだ荒削りな部分も多い。また、「くにおくん」シリーズのあまりの多さに目を奪われがちで、意外に思われるかもしれないが、本作の続編は実は非常に数が少ない。実はくにおくんの多くはダウンタウンシリーズや熱血高校ドッジボール部シリーズで、本作の続編と呼べるのは右にあげた4作品ほどのみである（『初代』はA-RPGだが）。

本作が発売された1985年は校内暴力が沈静化し始めた頃であるが、まだまだくにおくんのようなステレオタイプの不良が跋扈していた。そんな世の中で不良が主人公（くにおくんはあくまで熱血硬派であるが）の本作は、西洋ファンタジーなどよりよっぽど身近な存在であった。そして、それはアメリカにおいても当てはまる話で、本作の海外版『RENEGADE』は登場人物をツッパリ高校生から革ベストやアロハシャツ姿のアメリカ的不良に置き換え、これまたヒット作になっている。やはり洋の東西を問わず、不良というものは一定の支持層がいるものなのである。

シリーズ作品

熱血硬派くにおくん 番外乱闘編	GB
初代熱血硬派くにおくん	SFC
新・熱血硬派くにおたちの挽歌	SFC
熱血硬派くにおくんSP 乱闘協奏曲	3DS

※スポーツ系を除く熱血硬派シリーズのみ掲載
左記の他にも非常に多くの外伝的作品が存在する



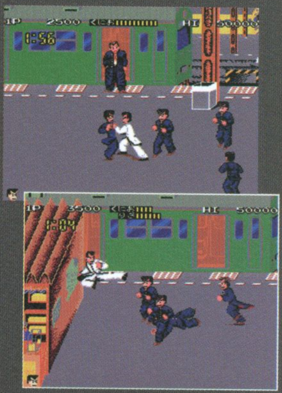


くにおくんの親友ひろしが不良に襲われる場面からゲームスタート。ちなみにくにおくんはテクノスジャパン創業者の瀧邦夫氏からとられた名前だ。



一定数のザコを倒せばボスが登場し、時間内に敵を全て倒せればステージクリア。ライフ制+残機制（デフォルトでは0機設定）である。

多彩な技



基本となるパンチ、キックのほかに襟つかみやそこからの背負い投げ、壁を利用した三角飛びなど、簡単な操作で非常に多くの技を繰り出すことが可能であった。

DATA 熱血硬派くにおくん

メーカー／テクノスジャパン
発売日／1986年5月

※…AC版の発売日

定価／―円

ダウンロード販売

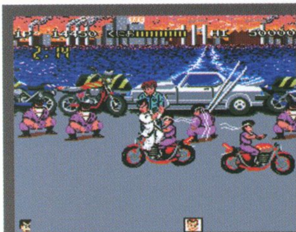
バーチャルコンソール	823円
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	540円

PS2版はオススメできない。バーチャルコンソールAC版、FC版やシリーズの多くが配信。プロジェクトEGGではさらに海外版も配信されている。

対応ハード

AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

族・スケ番・ヤクザ 武器所持が当たり前



暴走族との対決
2面ではバイクに乗った暴走族が登場。5人蹴散らせばザコ&ボスという構成に戻る。

本作の操作系は1レバー 3ボタンで、この内2つのボタンが右攻撃と左攻撃に振り分けられている。この操作はやや特殊で慣れないうちは少々戸惑うかもしれない。ただ、主人公の向いている方向の逆にも攻撃が可能なこのシステムは、1人対多数で戦う本作には必要なものであり、左右から敵に囲まれた場合でも対応できるようになっているのだ。後にベルトスクロールアクションが確立されてくると操作はもっとシンプルになるのだが、この時代はまだ手探りの状態であったのだ。

しかし、後の同ジャンルのゲームと比べても本作の技は非常に多彩である。そして、これらの技をある程度以上使いこなさなければ本作をクリアすることはできない。何しろ敵は多数であるうえに武器を所持しているものも多く、丸腰のくにおくんは技で対抗するしかないのだ。中でも特に重要な技が敵が屈んだ際に行える「襟つかみ」である。この手のゲームでは敵を投げて1方向に固めるのが常套手段であるのだが、本作ではこの襟つかみの状態からしか投げが使えない。投げられた敵は他の敵を巻き込んでダウンするため、敵にまとめてダメージを与えられる。さらに倒れた敵にはマウントポジションをとって馬乗りパンチも喰らわせられるのだ。

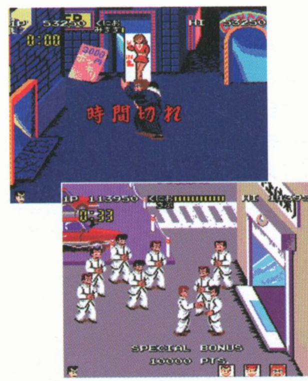
これらの技にジャンプキックを加えれば2面までは簡単に攻略できる。しかし、3面のボス「みすず」はそれまでの敵とレベルが違っているのだ。対処法も知らずに彼女に正面から近づいていったらボコボコにのされることは間違いなく、あの巨体が夢にでてきたというプレイヤーもいることだろう。そして最終面では敵がなんとヤクザである。さらに彼らの中にはドスを所持しているものがおり、このザコの攻撃を受けると一撃死してしまう。その上ボスは拳銃をぶっ放してくるのだから、もう何でもありなのだ。



1面の線路、2面の海に敵を落とせば一発で倒せるが、主人公が落ちてしまった場合でもライフに関わらず即死扱いになる。



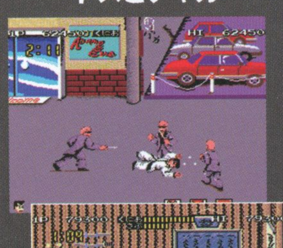
恐怖のボス「みすず」
快調に勝利を重ねてきたプレイヤーの前に立ちはだかる壁が3面のボスみすずなのである。





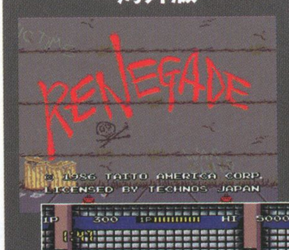
不良だけでなく暴走族、スケ番、ヤクザからも襲われる親友ひろし。恐ろしいまでのトラブルメーカーで、現実では絶対に関わりたくないタイプだ。

ドスとチャカ



最終ステージでは暴力団と戦うことになる。ザコはドスを、ボスであるサブは拳銃を所持しており、これらの攻撃を喰らうとライフの多寡に関わらず一撃でやられてしまう。

海外版



海外では『RENEGADE』のタイトルで発売され（販売はタイトーアメリカ）、かなりの人気作であった。グラフィックは大幅に書き換えられ、よりバイオレンスな雰囲気が漂っている。

宿敵ガノンとの戦いの始まり

ゼルダの伝説



ディスクシステムを世に知らしめた名作

インタビューなどでよくちゃぶ台返しと形容されるように、『マリオ』シリーズに比べて開発に時間を費やしているため、リリースの間隔も長くなっているが、『ゼルダの伝説』もまた宮本茂氏が手掛けた任天堂の看板タイトルシリーズのひとつである。初めて作品が登場したのは1986年。それもディスクシステムの発売に合わせてであった。

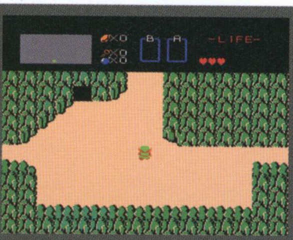
すぐに訪れたROMカセットの大容量化などからディスクシステムの繁栄は長くは続かなかったものの、当時はパソコンに対抗し得る可能性を秘めた拡張ハードであり、それ以前のファミコンソフトよりも格段に表現力は向上し、PCゲームで主流だった剣と魔法のファンタジーをファミコンで実現するに至ったのである。しかし、前評判的には本作と同時発表はされたものの、結局ローンチにはならなかった『謎の村雨城』の方が上であった。

それでもいざ蓋を開けてみると、『ゼルダの伝説』はファミコンユーザーにすんなり受け入れられ、瞬く間に大人気となった。『マリオ』シリーズ同様に主人公リンク、ヒロインゼルダ姫、大魔王ガノン（後にガノンドロフ）という3人の明確な関係が描かれているのが特徴である。もっとも本作においてはゼルダ姫はエンディングにしか登場せず、3者の関係が濃く描写されるのはもう少し先の話であった。なお、いまでは主人公=リンクが当たり前のように定着しているが、発売時はタイトル名から主人公の名前がゼルダであると誤解していたユーザーも少なくなかった。

なお、本作のジャンルは公称ではアクションアドベンチャーとされており、アクションRPGとしても通用する内容だが、宮本氏は『マリオ』シリーズと本質は同一のものと語っており、アクション色が強い『マリオ』、謎解き要素に重きを置いているのが『ゼルダ』と位置付けている。

シリーズ作品	
リンクの冒険	FC・GBA
ゼルダの伝説 神々のトライフォース	SFC・GBA
ゼルダの伝説 時のオカリナ	N64
ゼルダの伝説 ムジュラの仮面	N64
ゼルダの伝説 風のタクト	GC
ゼルダの伝説 4つの剣+	GC
ゼルダの伝説 トワイライトプリンセス	GC・Wii
ゼルダの伝説 スカイウォードソード	Wii

※据え置きハードで発売された作品のみ

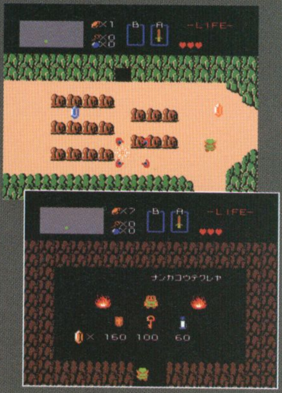


マップは1画面ずつリンクが移動した方向にスクロールしていく方式。トップビューの視点も当時は新鮮であった。



丸腰では戦えないので、まずは剣を授かりにいく。剣技は後の作品と異なり、基本は突きでの攻撃となる。

金銭の概念



『ゼルダ』シリーズの通貨といえばルピー。本作にもお金の概念は存在し、必要に応じてアイテムを買う。ルピーは敵を倒せば普通に貯まるので金策自体は苦にならない。

DATA ゼルダの伝説

メーカー/任天堂
発売日/1986年2月21日

定価/2600円

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	514円
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

※…FC版の発売日・FC版の定価

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

オリジナルはFCのディスクシステム版で、後にROMカセット版も発売。また、『どうぶつの森+』の中で遊べたり、『ゼルダコレクション』にも収録されている。

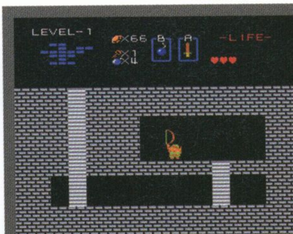
謎解きと迷宮攻略に力が入る



迷宮は仕掛けがいっぱい
敵を全滅させなければ開かない扉や押せるブロックなど迷宮の中は謎に満ちている。



剣でのゴリ押しが通用するボスは一部のみで、基本的には弱点を探り出し、Bアイテムなどを用いて倒す。



別の視点も…
演出の一環だったのか、何故か一部の場面のみ視点が切り替わる。

本作のアクションはAボタンで剣攻撃、Bボタンで装備しているアイテムの使用、攻撃ボタンを押さなければシールド防御となる仕様であり、メニュー画面でBアイテムを切り替えられる設計であったため、ボタンの少ないファミコンのコントローラーでも操作難などの問題は特に起こらなかった。アイテムを手に入れることで進めるエリアが拡大したり、リンク自身が強化されるのはシリーズを通しての特徴であるが、第1作目でそのシステムは大方完成していた。

ゲームの目的は打倒ガノンに向けて128画面分の広いマップを探索しつつ、トライフォースが眠る8つの地下迷宮を攻略していくことである。迷宮はレベル別となっており、通常は低い順から攻略していく。謎解き部分に関してはフィールド、迷宮どちらにも多数あり、謎解きの際に流れるお馴染みのBGMも本作から始まっている。ノーヒントであったり、明らかに怪しいと思われる箇所が少なく、謎解きの全体的な難易度は高めであったが、それが逆に本作の魅力の1つになっていた。

また、ダンジョン攻略の流れとして中に入った段階では全容がわからないようになっており、プレイヤーがくまなく探索することでマップやコンパスが手に入り道が開かれる。もちろん最後にはボス戦も待っており、このボスとの戦闘もアイテムを駆使するなど機転と応用力が試されるものであった。ボスを倒すと命の器がもらえ、リンクのライフが増えるシステムも既に導入されており、後の作品にも受け継がれていった。

歯応えのある難易度の高さは国内のみならず海外のゲーマーの魂にも火をつけ、熱狂的なファンを生んだ。ちなみに海外ではディスクシステムが未発売であったため、代わりにROMカセット版が発売された。国内でもファミコンの末期に『ゼルダの伝説1』としてROMカセット版が再販された。

なお、ディスクシステムでは『リンクの冒険』が本作に続き発売されたが、こちらはトップビューとサイドビューに切り替わる方式で、アクション色がより強くなっている。



ディスクシステムのローンチタイトルとして発売。本作のみのためにディスクシステムを購入しても充分元がとれる出来であった。



本作は文字がカタカナ表記なのでミンナニナイショダヨになったが、ルピーをくれるこのイベントも後に名物となった。



ラスボスガノンに辿りつくには迷宮にあるトライフォースの力を借りなければならない。これもシリーズ恒例の設定。

裏ゼルダ





エンディングを迎えるか、ZELDAと名前入力すると、通常とフィールドやダンジョンの内容が異なる裏モードをプレイできる。当然、通常に比べて難易度は高い。

ドラキュラとの幾度にも渡る死闘の歴史はここから始まる

悪魔城ドラキュラ



不思議なムチを手にドラキュラ討伐に挑む

ディスクシステム誕生の同年に発売されたゴシックホラーの決定版。タイトルから容易に想像できるように、世界的に知られる吸血鬼・ドラキュラ伝説が物語のモチーフだが、メドゥーサやフランケンシュタインといった、ドラキュラ伝説とはおよそ無縁の西洋世界ではおなじみの怪物も数多く登場する。これは、本作が様々なホラー映画からインスピレーションを受けて作られたためだと言われている。

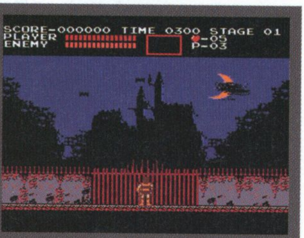
ゲームはシンプルな2Dアクションで全18ステージ構成。かつてドラキュラ伯爵を倒した英雄クリストファー・ベルモンドの血を受け継ぐ主人公シモン・ベルモンド。シモンの主たる武器はムチであり、「クサリ」を取れば最大2段階まで強化される。このムチは父から譲り受けた由緒正しきムチであり、それは凶悪な魔物を貫通するほどの破壊力を誇るものの、邪悪の巣窟と化したドラキュラ城をこのムチ一本だけで攻略するのはハッキリ言って至難の業。

そこで活用したいのが5種類のサブウェポン。「短剣」はシモンの向いている方向に一直線に飛んでいく。スピードは早いが威力は弱め。「斧」は威力が高く、反面スピードは遅い。放物線を描くのが特徴だ。「聖水」は投げると床で破裂して燃え上がるのが最大の利点。敵に連続してダメージを与えることが可能となっている。最大の威力を誇る「クロス」は敵を貫通し、ある程度の距離を進むと手元に戻ってくる仕様。そして「懐中時計」には時間を止める機能がある。

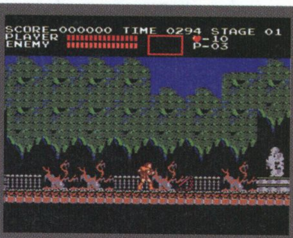
なお、サブウェポンは無制限に使用できるわけではなくハートを消費する仕様。懐中時計のみ5、それ以外は1個のハートを消費。ハートはザコ敵を倒した際やロウソクを破壊した際に入手可能で、大きなハートを取ればハートが5個増える。

シリーズ作品	
ドラキュラII 呪いの封印	FC
悪魔城ドラキュラ	AC
悪魔城伝説	FC
悪魔城ドラキュラ	SFC
悪魔城ドラキュラ	PC・PS
悪魔城ドラキュラX 血の輪廻	PCE
バンパイアキラー	MD
悪魔城ドラキュラXX	SFC
悪魔城ドラキュラX 月下の夜想曲	PS・SS
悪魔城ドラキュラ黙示録	N64

※2000年までに据え置きハードで発売されたもの直系と思われるもののみ掲載



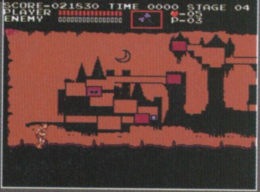
ドラキュラ城のシルエットと不気味な三日月がいい味を醸し出しているオープニング。本作はその美しいグラフィックでも評価された。



シモンの武器はムチ。ノーマル状態（革のムチ）で「クサリ」を取るとムチの威力が上昇。もう1つ取れば射程が伸び、使い勝手が向上する。

全18ステージ





各ブロックのボスを倒すと魔力の玉が出現し次なるブロックへ。6ブロック×3ステージの全18ステージが用意されており、後半へ進むほど難易度は上昇していく。

DATA 悪魔城ドラキュラ

メーカー/コナミ
発売日/1986年9月26日

定価/2980円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	514円
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

FCのディスク版は入手しにくく、ROMカセット版はプレミア価格。GBAのファミコンミニ版かVCの配信を利用するのがいいだろう（3DS版は514円）。

※…FC版の発売日・FC版の定価

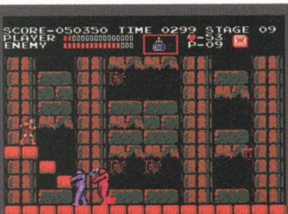
穴や一部のトラップでは一発であの世行き



随所に隠しアイテムも
壁などの障害物の中には破壊できるものがあり、体力を回復してくれる肉などが出現する。

道中には至るところにロウソクがぶら下がっているが、これを破壊するとクサリやハート、サブウェポンといったアイテムが出現する。また、特定の壁を破壊することで出現する肉は体力を回復してくれる貴重なアイテム。難易度が高いゲームなので、あらかじめ出現位置を知っておくことが大切である。

ところで本作はライフ制だが、穴に落ちたり特定のトラップに捕まってしまった場合はライフの残りに関係なく即死となってしまうため、怪物よりもむしろ穴とトラップが恐ろしい。敵からダメージを受けた際はシモンがのけぞってしまい、その間は一切の操作を受け付けないため、反動で穴に落下…というのは日常茶飯事。同様に、ジャンプ中も軌道変更はできず、このことが本作の難易度を押し上げている。不用意なジャンプは避け、ストイックな行動が必要だ。



5種類のサブウェポンを如何に上手く使い分けられるかが攻略のカギとなるが、携帯できるのは常に1つなのでご注意を。

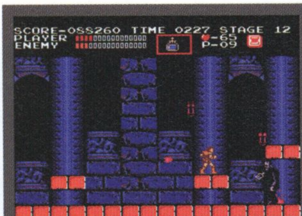


サブウェポンはハートを消費して使用する。このハートはロウソクなどを破壊したりすることで手に入る。

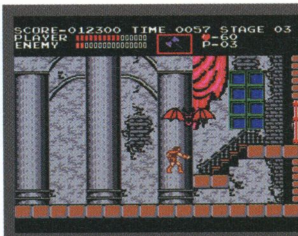
余計なものを極力取り除いたシンプルなゲームデザイン、そしてその独特の世界観と美しいグラフィックはたちまち話題となり、以降はコナミの看板ソフトの1つとして数多くのシリーズ作品や派生作品が生み出されることとなる。もっとも、初代のようなステージクリア型となると実はそこまで数が多くなく、PSで発売された『悪魔城ドラキュラX 月下の夜想曲』や、GBAおよび3DSで展開された一連のシリーズは探索型アクションを標榜。広大なマップの中を自由に探索できるという、初代とは対照的な作りとなっている。

初代に近い純粋なステージクリア型アクションを望むのであれば、『悪魔城伝説』（FC）や『悪魔城ドラキュラX 血の輪廻』（PCE）などが人気が高く、特に前者は初代の上位版といった趣があるので、違和感なく楽しめるだろう。

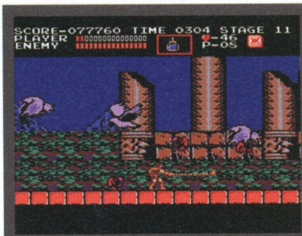
ちなみに初代ドラキュラにはROMカセット版も存在しているのだが、ディスク版にはないEASYモードが搭載されており、敵からダメージを受けてものけぞることがないので、かなり楽にプレイすることができる。なお、このROM版はファミコン末期に発売されたこともあって生産数がかなり少なく、一時はプレミアソフトとなっていたほどである。



世界各国の伝記やホラー映画・小説などがモチーフとなっているため、ドラキュラ伯爵以外にもおなじみの怪物が多数登場する。

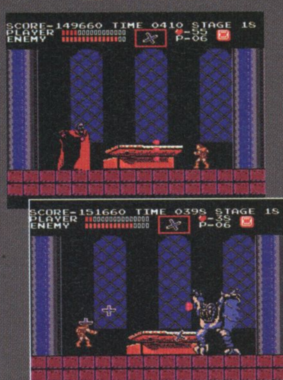


ボスはどれも強力
どのボスもある程度決まった動きをするものの、それでも倒すのはひと苦労だ。



中盤以降のステージは初見殺しの罠が数多く待ち受けている。乱戦でも焦ること無く敵の動きを見極め、慎重に対処したい。

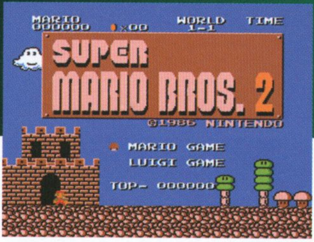
宿命の対決



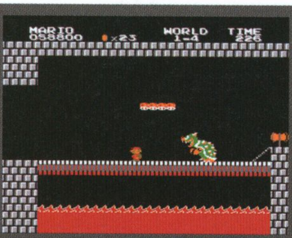
いよいよドラキュラ伯爵との対決。変身前はクロスが効果的、変身後は聖水が抜群の威力を発揮する。なお、最終ステージにはドラキュラ以外の敵は出現しない。

段違いの難易度でユーザーに挑戦状を叩きつけた

スーパーマリオブラザーズ2



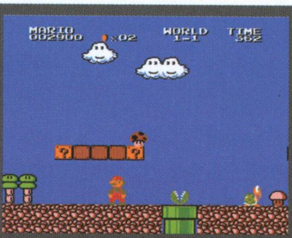
マリオとルイージで操作感に違いが



ストーリー的には前作のパラレルワールドであるというのが公式設定であり、ワールドの最後でクッパと戦う流れも同じである。

前作から約9ヶ月後。記録的大ヒットとなった『スーパーマリオ』の続編『スーパーマリオブラザーズ2』が発売された。

ファミコンというハード、横スクロールアクションの認知度を爆発的に高め、マリオのブランドを確立するに至った前作の続編だけにユーザーの期待は大きく膨らんでいた。そして、ソフトがROMカセットではなく、本作よりも少し先行して登場したディスクシステムでの発売というのも話題となった。後にオールインワンソフトなどでROMカセットでも遊べるようにはなったが、1993年にスーパーファミコンで発売された『スーパーマリオコレクション』まで本作はディスクでしかプレイできなかったため、ディスクシステムが廃れてしまってからは一時期レアな存在にもなっていた。



意表を突くまさかのパワーダウンアイテムも登場した。ノーマル状態で毒キノコに触れると当然死んでしまう。

ゲームは程良い難易度で幅広い層に対応した前作と打って変わり、シリーズ史上最も難しい作品であるといわれているほど難易度が高いのが特徴。いきなり1-1で無限増殖が可能であるなど、明らかにそれを前提としたゲームバランスになっている。

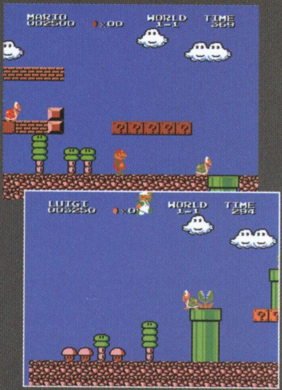
ゲームシステムは基本的に前作と変わりないが、本作では完全1人プレイ専用となっており、開始時にマリオかルイージの選択を行う。ルイージに関しては操作感にクセがあり、マリオよりもジャンプ力が高い反面、スリップしやすいデメリットがあるため、玄人向けの仕様であった。しかし、兄の色違いでしかなかった「永遠の二番手」に初めてスポットが当たった瞬間でもあった。



FOR SUPER PLAYERSとの表記があり、上級者向けであることが示唆されている。

また、前作では強引な手法で裏面（バグ面）を引き出す危険な遊び方が存在したが、本作では条件つきながら腕があれば正規の遊び方で隠しワールドをプレイできるように設計されていた。

マリオ&ルイージ



マリオは前作とさほど変わりない操作感で基本的といえるが、ルイージは跳躍力と引き替えに制御が効きづらい。筆者の印象では熟練者はルイージを好む傾向が強い気がする。

DATA スーパーマリオブラザーズ2

メーカー/任天堂
発売日/1986年6月3日

定価/2500円

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	514円
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

SFC、GB、Wiiの『スーパーマリオコレクション』に収録されている。オリジナルのFCディスク版は書き換えられていることが多く、やや入手しにくい。

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

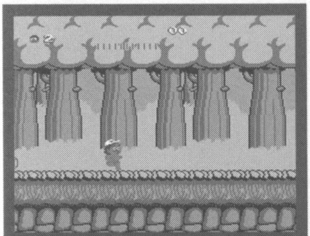
※…FC版の発売日・FC版の定価

一世を風靡した名人のゲームデビュー作

高橋名人の冒険島

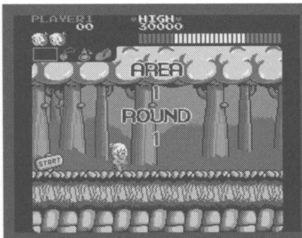


ブームの影響で移植作の主役が名人に



元々『ワンダーボーイ』の移植版として作られていたので、名人はまだ見ぬ恋人のためにオノを担いでスケボーに乗らされることとなる。

ファミコン名人ブームの火付け役として数々のメディアで活躍し、16連射や「ゲームは一日一時間」などの名語録も残した高橋名人。そんな彼が人気絶頂期に制作されたのが本作『高橋名人の冒険島』である。ちなみにその高橋氏「高橋名人」というのはハドソンの商標登録であったものの、協議の結果、同社を退社してからも別の会社で役職「名人」として活動していたが、現在は独自に株式会社ドキドキグルーヴワークスというゲーム会社を立ち上げて代表取締役名人に就いている。



こちらが元祖。SG-1000やセガマークⅢにも移植された。『高橋名人』シリーズ同様、こちらも『モンスターワールド』シリーズとして発展した。

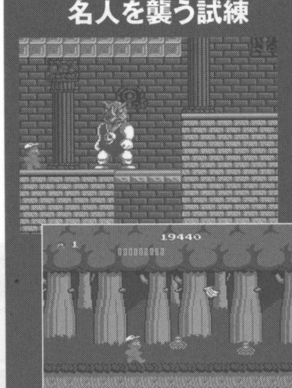
しかし、この作品、最初から名人を主人公にしたゲーム制作をしよう!…と、企画されていたわけではなく、アーケード通いのファンなら一発でそれとわかるセガ（開発はウエストン）の『ワンダーボーイ』の面替えであった。元々は同作品を移植しようとしていたものを、当時の副社長の鶴の一声で急遽名人を主役に据えた本作が誕生したというわけだ。

ゲーム内容は『スーパーマリオ』型の横スクロールで、敵への接触は即ミスになるほか、タイム制限の代わりにバイタリティゲージが存在し、食べ物を取ることで減少を抑える効果がある。なお、ストーリーはさらわれた恋人ティナを救うというもの。こういった設定も基本的に『ワンダーボーイ』のものを引き継いでいるが、マイナス効果のあるアイテムでタマゴの中に名人の苦手なナスビ（食感が嫌いとのこと）が入っていたりと（本来は黒装束の悪魔が憑依する）キャラに合わせたアレンジ設定も窺える。

シリーズ作品	
高橋名人の冒険島Ⅱ	FC・GB
高橋名人の冒険島Ⅲ	FC
高橋名人の冒険島Ⅳ	FC
高橋名人の大冒険島	SFC
高橋名人の大冒険島Ⅱ	SFC
高橋名人の新冒険島	PCE
高橋名人の冒険島Wii	Wii

そしてオリジナルがそうであるように、本作も先に進むほど敵の配置がヤケクソのように増えていき、凶悪な難しさになっていく。当然ながらコンティニューは必須なのだが、その条件が1-1にある隠しタマゴの中にあるハチ助を取ることなので、そこを見逃してしまうとゲームクリアは非常に困難になる。

名人を襲う試練



ゲーム序盤は慣れさせる意味もあるのか、それほどキツくはないが、エリアが進むほどゴールまでの道のりは険しくなっていく。特に終盤はちょっとの操作ミスで即死亡する。

DATA 高橋名人の冒険島

メーカー/ハドソン
発売日/1986年9月12日

定価/4900円

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	514円
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

GC版とPS2版はリメイク作で他はFC版の移植である。バーチャルコンソールではシリーズ5作品が配信されており、存分に冒険島を楽しめる。

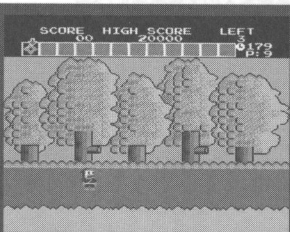
※…AC版の発売日・SFC版の定価

多彩な忍法を使いこなし修行を極めるでござるの巻

忍者ハットリくん



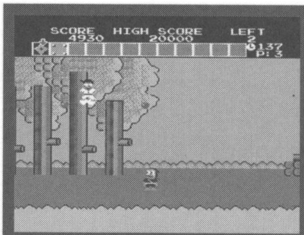
前キャラゲー タイトルホルダー



FCではハドソン初のキャラゲーにして初のオリジナル作品でもある。ゲームはライフ制ではあるが、一撃死させられる敵も存在する。

漫画原作のゲームは当時発行部数レースを独走していた週刊少年ジャンプ系の作品がやはり強かった…と思いきや、実は1998年にGBの『遊☆戯☆王デュエルモンスターズ』に抜かれるまで、この『忍者ハットリくん』が約150万本を売り上げて、キャラゲーのトップセールス記録を長年保持していたのだ。

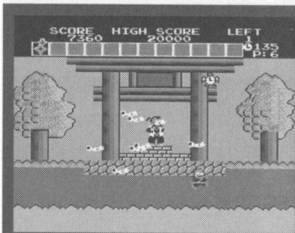
ゲーム発売当時、同アニメはもう単独枠ではなく藤子不二雄ワイドの枠で「プロゴルファー猿」などとカップリングで放送されており、後年に差し掛かっていたが、「ドラえもん」、「パーマン」と並び子供達に長年愛され続けてきた作品だけに、ゲームソフトでもその強さを見せつけたのである。また、意外であるが販売元のハドソンとしても、実はこれが移植ではない初のファミコンオリジナル作品であった。



原作ではライバルとして登場するケムマキは体力回復アイテムを落としてくれるイイ奴。しかし、接触するときっちりダメージを受ける。

ゲームは右進行の横スクロールで展開し、ゴールに到達すればステージクリアとなる方式（全16面）。基本システムには残機とライフ制の両方を採用している。

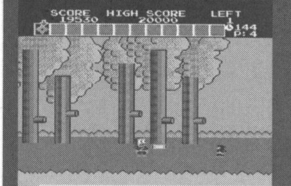
プレイヤーはハットリくんを操り得意の忍法を使いこなして突破を目指すわけだが、忍法が解禁される巻物を取るまでがなかなかしんどいゲームである。というのも、ノーマル状態のハットリくんは忍法が手裏剣しか使えず、全体的に動きが鈍く操作しづらいため、ザコに数で押されたりするとたちまちピンチになるのだ。



ゴールでは父ジンゾウがちくわを投げるボーナスタイムに。ただし、ジンゾウは時折鉄アレイを混ぜるのでそれを避けねばならない。

そこで巻物によるパワーアップである。このシステム形態としてはジャンルもメーカーも違うが『グラディウス』に似ていて、巻物を取る度に使える忍法が増えていき、それをプレイヤーが任意で選択できるというもの。ただし、忍法はスピードがアップする影走りのように、一度使用すればミスするかゴールに到達するまで効果が持続するものと、時間制限があるものに分かれる。強力な効果を発揮する技は概ね後者である。

泥棒に注意





ケムマキと違って厄介なのが影千代。せっかく手に入れた巻物（忍法）もこいつに接触するとストックを1つ取られてしまう。ただし、手裏剣を8発当てられれば1UPとなる。

DATA 忍者ハットリくん

メーカー/ハドソン
発売日/1986年3月5日

定価/4900円

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクトEGG	未配信

本作もやはり版権キャラものゆえに移植や配信とは縁がない。そのかわりにFCのROMカセットは箱説なしなら安価に入手可能だ。

対応ハード

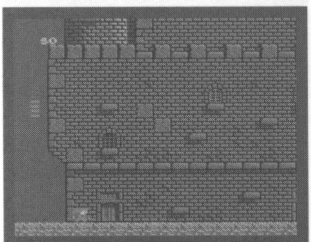
AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

複雑に入り組んだ城を攻略

迷宮組曲

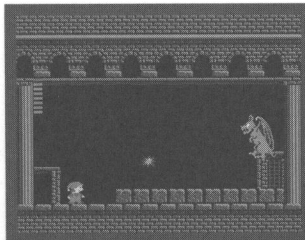


謎解き要素を含んだ良質アクション


ゲームは城の外からスタートし、複数ある扉から内部に潜入。なお、城外では一部アイテムが無効になる。

『迷宮組曲』もファミコン時代におけるハドソンの名作アクションとして名高いタイトル。少数精鋭での制作ながら丁寧な作りで良質なアクションを完成させ、サウンドにもこだわっている。

タイトルが示す通り、ゲームコンセプトには音楽を据えており、ストーリーは街中の楽器を奪い、王女エルシラを幽閉したガーランド城の魔人マハリトを主人公ミロンが退治しにいくというもの。プレイヤーはミロンを操作し、数々のトラップが仕掛けられたガーランド城を攻略していく。ちなみに本作には本編とは別にちょっとした遊び機能が含まれており、タイトル画面でボタンを連打すると自身の連射回数を測定することができた。ただし、これは実際の連射回数よりも若干盛られた数値が表示される仕様であった。筆者自身も同じ時代に生きているのでその熱気の渦の中にいたわけだが、連射ができれば神!と崇められるほどの異常なブーム。今振り返ってみるととんでもない時代であった。


ボスは狂ったように跳びながら火の玉を吐いてくるのが特徴。リズムを取ってバブル撃ち込んでやろう。

さて、本編。このゲームもミロンが武器としてバブルを打つので、連射は可能であるが、アイテムのパラソルを取れば最大3連射までできるようになる。その他にもたくさんのアイテムが存在するのが特徴で、敵を倒して出現するもの、隠し扱いになっているもの、ショップで買えるものに分類される。店があるということは金の概念もあるわけで、バリバリのアクションというよりは、アクションアドベンチャーの要素を内包している作品といえる。

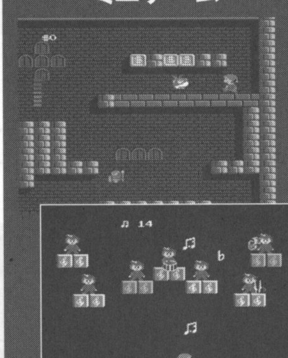
実際、城の攻略も外部と内部に分かれており、複数の扉から内部を探っていく方式で、謎解き要素に満ちている。攻略には複雑な経路から正解を導き出し、進めない場所はショップアイテムを用いてみるなどの工夫が必要である。

シリーズ作品

ドレミファンタジー ミロンのドキドキ大冒険	SFC
ミロンのほしそらしゃぼん パズル組曲	DS



ミニゲーム


音楽にこだわっているのはミニゲームもそう。隠しアイテムである楽器箱に触れると音符を拾うボーナスステージに移行し、回数を重ねると7楽器によるアンサンブルBGMが完成する。

DATA 迷宮組曲

メーカー/ハドソン
発売日/1986年11月13日

定価/4900円

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	514円
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクトEGG	未配信

対応ハード

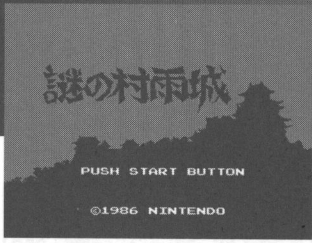
AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

GBA版は『ハドソンベストコレクション』に収録されている。WiiとDSの配信も利用できるため、現在でも遊びやすいゲームだ。

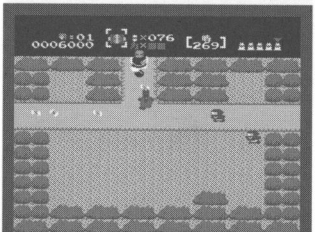
※…FC版の発売日・FC版の定価

不遇な扱いを受け続ける孤高のゲーム

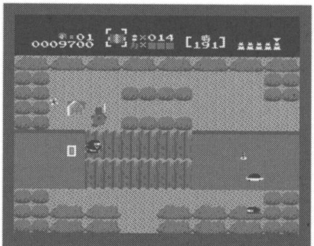
謎の村雨城



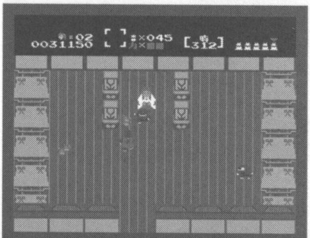
名作とまではいかないが良くできたアクションゲーム



『ゼルダの伝説』タイプの画面切り替え型アクションゲーム。主人公は武士であるが主力武器は飛び道具である。



玉手箱やタヌキからはパワーアップアイテムが出現。飛車（4方向に攻撃）、角（3Way）、王将（3発同時発射）、青い羽矢（4連射）は排他的。



城内には姫がいて、1UPアイテムの役割を果たしている。ただし、般若が姫に化けている場合があり、その場合は主人公に襲いかかってくる。

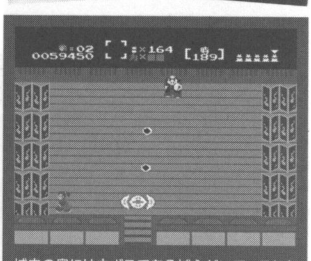
『ゼルダの伝説』と並びディスクシステムを代表するゲームでありながら、常に不遇な扱いを受け続けているのが本作『謎の村雨城』である。しかし、本作発売当時にそこまでの差が付いていたわけではなく、当初は『ゼルダ』よりも本作を推すファンも少なからず存在していた。しかし、謎解き要素が多く裏面まで存在する『ゼルダ』に比べて、本作が浅く感じられたのは事実であり、時間が経つにつれその評価には大きな差がついていった。その後、『ゼルダ』の続編は次々に制作され、日本を代表するゲームの1つにまで登り詰めていったのに対し、『謎の村雨城』は続編はおろかリメイク作すら存在していない。いつの間にかずいぶんと差が付いていたものである。

実際のところ本作の出来はいかがなものかと言えば、当時の水準としてはかなりレベルの高いゲームだと言える。フィールドは広大でとても1日でクリアできるものではなく、ディスクシステムのセーブ機能を活かして、毎日少しずつ進めていくようなゲームであった。ただし、それは逆に気軽にはプレイできないゲームということであり、アクションゲームの大切な要素である爽快感も薄かった。

本作がアクションRPGであれば、長時間のプレイにも納得がいくものであるが、純粋なアクションゲームとしては冗長すぎに感じられたのも事実。難易度が高めであったのも一般受けしなかった原因の1つであろう。

しかし、このまま過去のゲームの1つとして埋もれさせるには本作はあまりに惜しい作品。幸いにして今では携帯ハードでも本作を遊べる。少しでも多くのプレイヤーに本作を遊んでいただき、再評価されることを願うばかりである。ただし、前述のとおりかなり難しいゲームであるため、中年ゲーマーには少々荷が重いゲームであることも確かだ。





城内の奥には中ボスである城主がいて、これを倒すことでそのステージはクリア。全5ステージクリアでエンディングとなる。

DATA 謎の村雨城

メーカー/任天堂
発売日/1986年4月14日

定価/2600円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	**FC ファミリーコンピュータ**	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	**GBA ゲームボーイアドバンス**	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	514円
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクトEGG	未配信

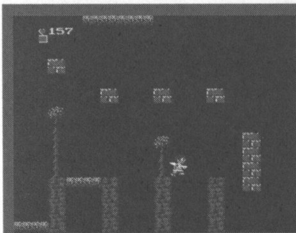
FCディスク版がオリジナルでGBAの『ファミコンミニ』シリーズに移植されている。バーチャルコンソールはWiiと3DSで配信されている。

※…FC版の発売日・FC版の定価

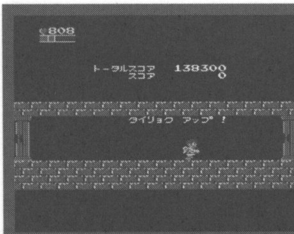
光神話 パルテナの鏡



ゲームを進めると難易度が下がっていく



主人公は天使のピット。ジャンプと弓矢による攻撃を駆使して4ステージをクリアしていく。体力制だが縦スクロールステージで落下すると即死だ。



一見すると無駄に思えるスコアが非常に重要で、パワーアップの条件になっている。これを知らないと本作の難易度は大幅に上がってしまう。

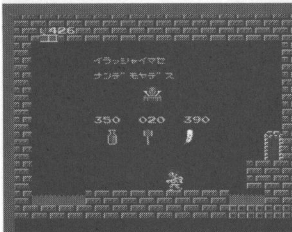
本作『光神話 パルテナの鏡』も左ページの『謎の村雨城』ほどではないが、一連のディスクシステムのアクションゲームの中では評価が低い作品。その最も大きな原因となっているのがステージ1の難しさである。本作には縦スクロールと横スクロールのステージがあるが、ステージ1の冥府界は砦にたどり着くまで縦スクロールが続く。そこでは小さな足場をジャンプで進んでいく構成が多く、足を踏み外して落下してしまうことが多々あるのだ。本作はライフ制を採用しているが、足場のない場所への落下は一撃死扱いになるため、ステージ1から何度も主人公がやられることになってしまう。また、その際に表示される「ヤラレチャッタ」という文字も、プレイヤーの怒りに油を注ぐ結果になってしまっている。

この仕様のせいで本作のクリアを諦めてしまったプレイヤーも多かった。ステージ1からこの難易度では、先のことを考えたらクリアを断念してしまうのも仕方のないところ。しかし、実際には本作の難しさはステージ1に集約されているとも言え、横スクロールのステージ2はそれほどの難易度でもなく、体力アップやアイテムの恩恵も受けられるため、むしろステージ1より簡単に感じられるほどだ。

後にこういった事実やスコアによるパワーアップを知り、再プレイによってクリアした層から再評価を受け、現在では名作との評価が定着し、続編も制作されるに至った。キャラも非常に個性的で笑えるものも多く、コミカルな印象を受ける本作。食わず嫌いで未プレイのままでいるのは実にもったいない。何とか序盤を切り抜けられれば、必ず満足できる面白さをもっていると断言してもいいだろう。

シリーズ作品

Kid Icarus: Of Myths and Monsters	3DS
新・光神話 パルテナの鏡	3DS



ハートと引き替えにアイテムの購入が可能なショップもある。落下による即死を防いでくれる羽は最低でも1つは持っておきたい。





ステージの最後はボス戦で道中で助け出したイカロスが戦闘に参加してくれる…のだが、あっという間にやられてしまい役に立たない。

DATA 光神話 パルテナの鏡

メーカー/任天堂
発売日/1986年12月19日

定価/2600円

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	514円
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクトEGG	未配信

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

移植に関しては『謎の村雨城』とほぼ同じであるが、こちらは続編が作られている。また、アレンジされた3Dクラシックス版も配信されている。

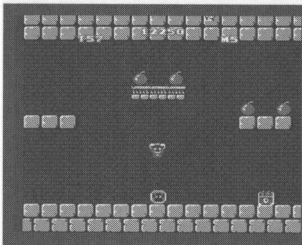
※…FC版の発売日・FC版の定価

一族を救うため地獄のピラミッドに潜入

マイティボンジャック

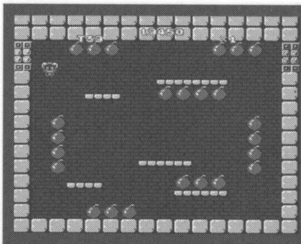


テクモ初のFC作品は超高難度アクション

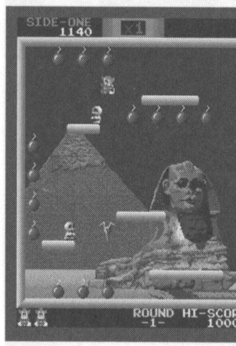

ラウンドは縦と横にスクロールする。マイティコインを始め様々なアイテムを取得しながら王家の間を目指す。

『マイティボンジャック』はテクモのファミコン初参入タイトル。元々は同社の前身テーカン時代に作られた固定画面アクション『ボンジャック』をベースとしており、そこに大幅なアレンジを施している。ファミコン時代は内容の濃い個性的なゲームを多数リリースしていた同社だが、本作は独特なアクションと全256画面の謎めいたピラミッドを攻略していくステージ構成が魅力の作品である。

非常に難易度が高く当時は爆発的に売れた作品ではなかったが、根強いファンが存在しており、某課長でお馴染みの番組でクローズアップされたこともあって、その存在は広く知れ渡っている。


王家の間では火のついた爆弾を最後に取ると次面の王家の間にワープすることができる。リスクもあるが苦手なラウンド回避には使える。

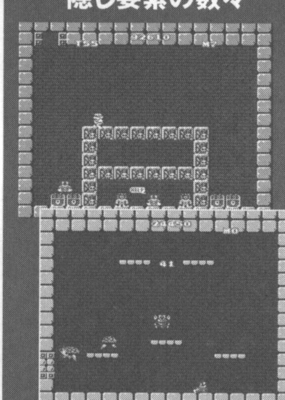
操作は慣性の働いたジャンプアクションが特徴的で、十字キーの上下を使ってジャンプすると高度を調整することができるうえ、飛んだ後も浮いている間に左右下への調節が可能となっている。従って空中である程度自由な動きができるのである。その分、ジャックは攻撃手段に乏しく敵をジャンプアクションで避けて進むのが基本となっている。ただし、パワーアップアイテムであるマイティコインを使えば一定時間敵をコインに変えることもできる。このコインは他にも宝箱を開けるためにも使用するが、ストックしすぎると50回ジャンプするまで出られない拷問部屋に送られてしまうため、枚数管理をする必要がある。



元祖『ボンジャック』は本作の王家の間と同様のシステム。爆弾を全部取って次々進んでいくシンプルなゲームで、美しい背景が印象的だった。

各ラウンド（ステージ）は王家の間まで到達すると元祖と同じ固定画面アクションに切り替わり、そこをクリアするとゴールとなり次に進めるが、道中には隠し要素がありそれを利用して別のラウンドに進むことも可能である。しかし、本作は相当なやり込み度とテクニックの両方を兼ね備えていないと、クリアが不可能といえる難易度。そのため、途中で挫折する者も後を絶たなかった。

隠し要素の数々


奴隷部屋のように条件を満たすか死ぬまで出られないものもあれば、兄弟（1UP）が囚われている部屋など、隠し要素も盛りだくさん。ちなみに完全クリアには水晶の入手が必須。

DATA マイティボンジャック

メーカー/テクモ
発売日/1986年4月24日

定価/4980円

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	514円
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	**FC ファミリーコンピュータ**	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

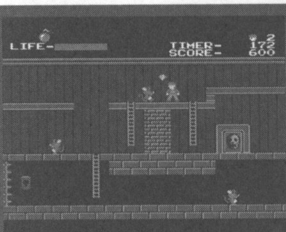
他のハードに移植されたことはないが、バーチャルコンソールの配信が利用できる。また、ROMカセット自体も比較的安価に入手可能。

感動のエンディング画面は見る価値大アリ

グーニーズ



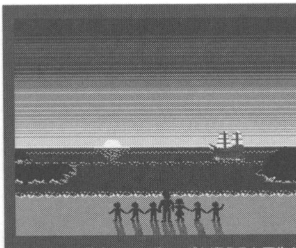
心に残る旧作のひとつに間違いなく入る作品



ステージクリア自体はカギを3個入手すればできるが、仲間を救出していないと途中でステージ1に戻されてしまう。

ファミコンのアクションゲーム10傑を決めるなら多くの方がこの作品に票を入れるであろう名作が『グーニーズ』である。ご存じスティーヴン・スピルバーグ総指揮の同名映画をモチーフに制作された作品だ。

ゲーム自体はコナミが制作したオリジナルだが、先に登場したのはMSX版でこちらは仲間を救出するという共通項があるものの、ファミコン版とは異なる内容となっている。また、原作を生んだアメリカでは家庭用ゲーム機で発売されておらず、代わりにFC版を元にした『Vs. The Goonies』がアーケードで発売された。



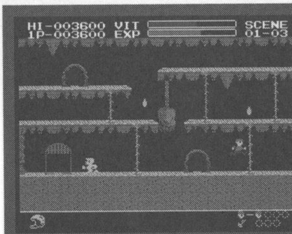
無事仲間を救出しエンディングを迎えると原作を意識した美しい夕焼け画面が。この後はアイテムの入手方法などが異なる2周目もある。

マップやトラップから身を守ってくれる隠しアイテムの場所を覚えて進んでいくタイプのゲーム故、『スーパーマリオ』のような派手さを前面に出した爽快感を得る類のアクションではないが、シンディ・ローパーが歌った原作の主題歌The Goonies 'R' Good EnoughのアレンジBGMが郷愁と冒険への好奇心を誘い、心地良い世界観を演出している。

もちろんゲームとしてもよくできており、前記の特殊アイテムを利用すれば難易度が下がりライトユーザーでもクリアが可能なバランス調整を行っているため、多くのファンに愛されたのも頷ける。一方で手練れの上級者は有利になるアイテムの所持禁止など、縛りプレイを課して楽しむこともできた。

シリーズ作品

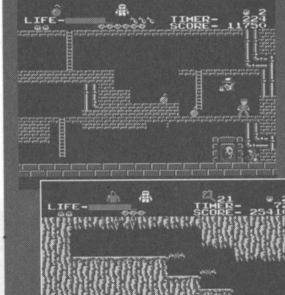
グーニーズ2 フラッテリー最後の挑戦	FC



先に発売されたのはこのMSX版。こちらはマイキーではなくフラッテリー一家の末弟スロースが主人公となっている。

原作が巨額を投じたビッグタイトルだったこともあり、『グーニーズ』は120万本を超える売上げを記録した。このことを受け、翌年には続編の『グーニーズ2 フラッテリー最後の挑戦』も発売された。こちらは3Dダンジョンを加えるなどボリュームが増したが、原作とは無縁のオリジナル要素も加えられている。

隠れキャラ



本作の楽しみのひとつにボーナスがもらえる隠れキャラを探すというものがある。キャラはコナミの作品にちなんだものが主だが、写真のようにあの監督も登場する。

DATA グーニーズ

メーカー/コナミ
発売日/1986年2月21日

定価/4900円

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクトEGG	未配信

本作もやはり移植や配信が難しい状況にあるが、過去にPC-88やX1に移植されたことがある。また、MSX版はゲーム性にかなり違いが見られる。

対応ハード

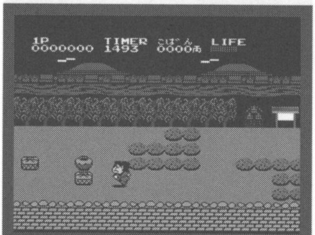
AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

※…FC版の発売日・FC版の定価

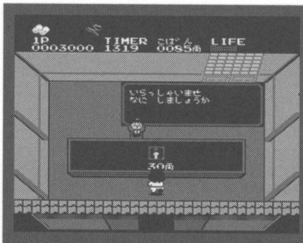
がんばれゴエモン! からくり道中



104面ノンストップ旅の先にエンディングが



システムはライフ制で制限時間もある。複数の層に分かれているステージは広いため、時間にも気を配らなくてはならない。



敵を倒すと小判が手に入るのでそれを使って店で便利アイテムを購入することができる。アイテムの中には残り時間を増やすものもある。

後にFC、SFC …とシリーズ作品を次々に発売し、コナミの名物タイトルのひとつとなった『がんばれゴエモン』シリーズの第一作目がこの『がんばれゴエモン! からくり道中』である。

なお、『がんばれゴエモン』シリーズとしてはこれが初作品ではあるが、アーケードではこれ以前に『Mr.五右衛門』というアクションゲームが存在しており、ゲーム内容は異なるものの、一部アレンジされたBGMや演出が本作にも使用されている。また本作はファミコンで初めて2メガビットROMを採用したことでも知られ、既存のアクションゲームとの表現力の違いをアピールした。

ゲームは庶民を救う世直し旅がコンセプトであり、全国各地を回って大名を改心させるのが目的。ステージは13面で1セットとなっており、最初の肥後国をクリアすると次は出雲国となるが、13面の内容は同じものの繰り返しである。それを踏まえたステージは全104面にも及ぶ。そして当時は、その膨大な面数をクリアしてエンディングで表示される秘密の暗号を応募すると、プレゼントがもらえる企画もあった。

しかし、本作はROMが拡張されたとはいえ、再開パスワードやバッテリーバックアップが搭載されていなかったため、エンディングを見るには前記のステージをぶっ通しでクリアし続けなければならず、長編作でありながら中断、再開が不可という致命的な欠点があった。ちなみにこれは本作をベースとした次作『がんばれゴエモン2』も同様である。

ステージのクリア方法は手形を3つ集めて関所に行くことが条件。手形はフィールドを探索して入手するのが基本だが、店で闇手形を購入して利用することもできる。

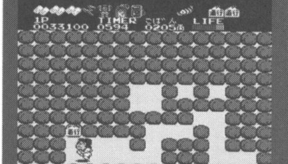
シリーズ作品

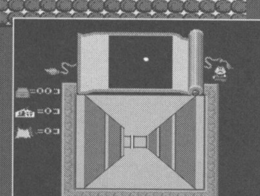
がんばれゴエモン2	FC
がんばれゴエモン外伝 きえた黄金キセル	FC
がんばれゴエモン外伝2～天下の財宝	FC

※FCで発売された作品のみ



手形の入手





手形は地下通路の中や3D迷路から入手する。筆者もそのクチであるが、迷路が苦手な方は後者で苦戦すること必至。金がある時はスルーして買ってしまうのも手だ。

DATA がんばれゴエモン! からくり道中

メーカー/コナミ
発売日/1986年7月30日

定価/5300円

対応ハード

AC アーケード / **PC パソコン** / **FC ファミリーコンピュータ** / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / **GBA ゲームボーイアドバンス** / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	514円
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

過去にMSXとGBAに移植されている。バーチャルコンソールではシリーズ作と共に配信されており、中古ROMカセットも安いので遊びやすいゲームだ。

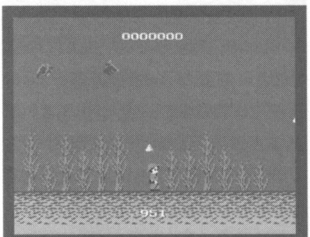
※…FC版の発売日・FC版の定価

半人前の冒険家には荷が重かった…

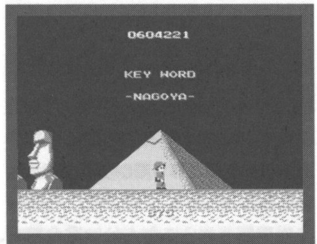
アトランチスの謎



普通のプレイヤーでは この謎はまず解けない



主人公が半人前の冒険家という設定だからなのか敵との接触はもちろん、頭上からの糞でも死んでしまう。ただし跳躍力は結構ある。



本作もキーワードによるプレゼント企画があった。それを集めるには攻略本があっても血ヘドを吐くほどの苦労が必要だったが…。



パンフを見ているととても面白そうなのだが…。こちらには主人公の武器がダイナマイトとなっている。やっぱり雑だ。

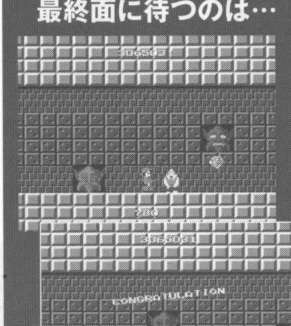
『スーパーマリオ』の大ヒットにより各社がそれに追随する作品をと躍起になっていた時代。サンソフト（サン電子）の出した答えが『アトランチスの謎』である。

当時のキャッチコピーには「あのスーパーマリオを超えた!!」と謳われており、メーカー入魂の一作となるべく発売されたはずだった。しかし世間の評価はクソゲーの声連発で、まったく真逆の評価を得てしまったのだ。

大まかな理由として、とにかくこのゲームは作りが雑なのである。ゲームはステージを順番にクリアしていくタイプと異なり、扉やワープゾーンを利用してリンク先からファイナルゾーン（最終面）へのルートを探っていく探索型のアクション。しかし、全101面という膨大なステージ数を用意するのに手一杯だったのか、ステージセレクトの裏技を使わなければ行けない面があるなど、明らかにリンクを忘れてしまったであろう形跡が存在している。また、足を踏み入れた瞬間にゲームオーバーまで延々と死に続けるしかない理不尽な面もあるのだ。ほかにも自爆しないと入れない扉や落ちたら死ぬはずの穴の先がワープになっていたりと、攻略情報なしにクリアすることが極めて困難なデザインとなっている。

加えて主人公ウィンの扱いにくさである。爆弾（ボン）とジャンプを駆使してステージを攻略していくのだが、ジャンプの制御が難しい上、『スペランカー』と同等の虚弱体質であるため、自分の爆弾で昇天するのはもちろん、こちらもバタバット（コウモリ）の糞に当たっただけで軽く死ぬ。一応、無敵になれる強化アイテムなども存在するが、それらを取るためには前述の不条理なステージから正解を探し当てる…というめまいのする作業が待っているのだ。

最終面に待つのは…



果てしない冒険の終わりに待っていたのはこの画面。主人公の師匠は「いっき」の権べだったという最後まで謎設定であった。ちなみに裏技を使えばエンディングは楽に見られる。

DATA アトランチスの謎

メーカー/サンソフト
発売日/1986年4月17日

定価/4900円

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	514円
ゲームアーカイブス	617円
プロジェクト EGG	540円

対応ハード

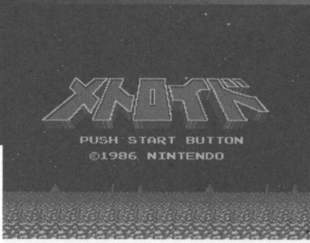
AC アーケード / PC パソコン / FC ファミリーコンピュータ / SFC スーパーファミコン / MD メガドライブ / PCE PCエンジン / 64 NINTENDO64 / PS プレイステーション / SS セガサターン / GC ゲームキューブ / PS2 プレイステーション2 / DC ドリームキャスト / Xbox エックスボックス / GB ゲームボーイ / GBA ゲームボーイアドバンス / DS ニンテンドーDS / PSP プレイステーション・ポータブル / etc. その他のハード

オリジナルはFC版。PS版は『メモリアル☆シリーズSUNSOFT』に収録されている（配信版も）。非常に入手しやすいレトロゲームの1つだ。

※…FC版の発売日・FC版の定価

日本よりも海外で人気の高いハードSFアクション

メトロイド



じっくりと時間をかけて熟成された物語

任天堂が放つディスクシステム専用ゲーム第5弾は、同社らしからぬハードな世界観を持ったSFアクション。進行が大幅に遅れていた本作、何とか発売日に間に合うように急ピッチで開発が進んだため荒削りな部分も散見されるものの、シリーズの基礎となる部分はこの時点でほぼ出来上がっているといっても過言ではない。ただ、探索型アクションとなったのは先述した開発期間の問題が生んだ偶然だったという。が、結果的にこれが奏功した格好となった。

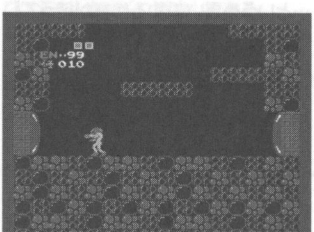
ちなみに『メトロイド』シリーズは日本ではそこまで人気があるわけではない。もちろん名作であることは間違いないのだが、あの独特の世界観は日本よりもむしろ海外でウケがいいようで、事実海外では非常に人気の高いタイトルとなっている。グロテスクな敵がたくさん出現するハードSFの世界観、さらに主人公は賞金稼ぎ、しかもその正体は女…と、それはさながらハリウッド映画を彷彿とさせる。世界設定に関しては後付も多いものの、基本的に整合性はとれているので、その時系列順に遊んでみることをオススメしたい。

時系列は本作『メトロイド』から始まり、GBで発売された『メトロイドII RETURN OF SAMUS』へと続く。そしてSFCで発売された『スーパーメトロイド』は完結編の位置づけ…かと思いきや、さらにその後GBA『メトロイドフュージョン』がシリーズ第4弾、SFC版の続編として発売されるに至った。この間なんと約16年。16年間でたったの4本しかリリースされていないというのは異例であるが、またそれだけ本作が根強い人気を誇ることの証明でもある。

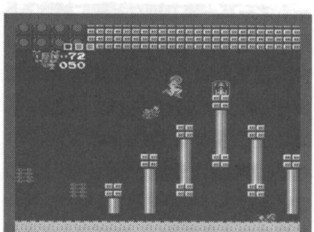
とはいえ、2D作品のメトロイドは初代をリメイクした『メトロイド ゼロミッション』を最後に発売されておらず、以降はFPSの『メトロイド プライム』としてシリーズが展開された。FPSということもあってこれまた海外で高い人気を獲得、2009年には日本未発売の『メトロイドプライム トリロジー』も登場している。

シリーズ作品

メトロイドII RETURN OF SAMUS	GB
スーパーメトロイド	SFC
メトロイドフュージョン	GBA
METROID Other M	Wii

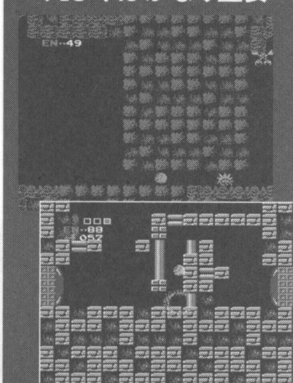


赤いゲートはミサイル5発で破壊可能。それ以外のゲートはミサイルを10発撃ち込む必要があるので、ミサイルの残量には注意。



エネルギータンク・ミサイルタンクを取ると、最大容量がアップし、その場で全補充される。縛りプレイで敢えて取らないという選択ももちろんあり。

丸まりはかなり重要



初代以外ではモーフボールと呼ばれている「丸まり」。この状態では地面を這う敵に有効な爆弾を使用することができ、爆風を利用すれば高い所へも入り込める。

DATA メトロイド

メーカー/任天堂
発売日/1986年8月6日

定価/2600円

※…FC版の発売日・FC版の定価

ダウンロード販売

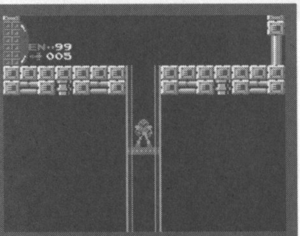
バーチャルコンソール	514円
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

GBAには移植作のファミコンミニ版とリメイク作の『メトロイド ゼロミッション』がある。3DSのバーチャルコンソールでも514円で配信中。

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	**FC ファミリーコンピュータ**	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	**GBA ゲームボーイアドバンス**	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

歯ごたえのある難易度だが高速クリアも可能



エレベーターを使ってエリア移動
惑星ゼーベスは5つのエリアに細分化されており、エリア間の移動はエレベーターで行う。

ベストの攻略ルートは存在するものの、ある程度自由に行動できるのが本作の売り。「丸まり」状態で狭い通路を移動しながら、あるいは壁を壊したりして抜け道や隠し通路、アイテムを手探りで見つけていく作業が面白い。なお、サムスの体力は初期状態で99。エネルギータンク1つを取ることで100増えていく（タンクの最大値6個=MAX699）。必ずしもクリアに必要なアイテムではないが、難しいゲームなので極力体力は増やしておきたいところだ。また、セレクトボタンを押すと使用できる（ビームとチェンジする方式）ミサイルは、こちらもタンクを取ることで最大値を増やせる仕組み。ミサイルの最大値は255個、タンクを取るごとに5個増え、要塞ゼーベスの各地に点在するボスを倒せば一気に75個増やすことができるのだ。



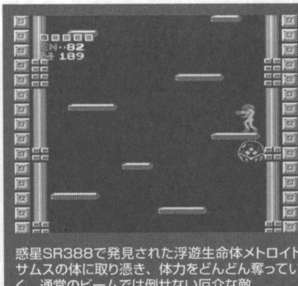
任天堂作品らしからぬハードSFの世界観は主に海外で絶大な人気を獲得。続編でもその世界観は共通している。



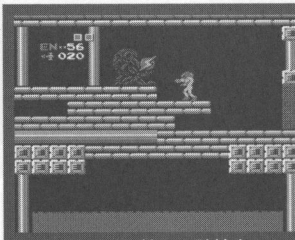
通常のジャンプで届かないところは、アイスビームで敵を凍結させれば容易に攻略可能。威力は低いが役に立つアイテムだ。

ちなみにこのミサイル、雑魚敵に当たれば1発で倒すことができるだけでなく、ミサイルしか通用しない敵も存在。また、ミサイルは要塞に点在しているゲートを破壊するのにも使用し、赤いゲートは5発、それ以外は10発のミサイルで破壊することができる。ゲートは所々に存在するので残量には常に気を配りたいが、敵が体力回復アイテムのエネルギーボールやミサイルを落とすことがあるので、手詰まりという忌忌しき事態に陥ることはない。

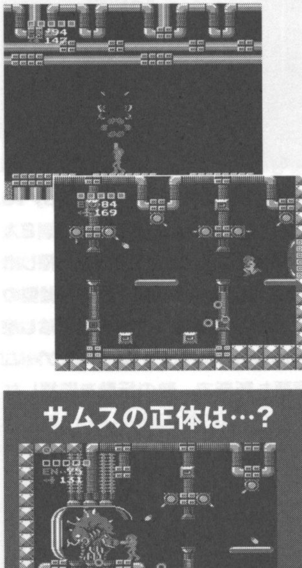
サムスの通常攻撃はビームとなっており、ミサイルと違って無制限に撃つことできる。最初はノーマルビームだが、要塞内のアイテム部屋で見つかるパワーアップアイテムを取るとビームが変化。アイスビームの威力はノーマルのそれと同じだが敵を凍結させる効果を持ち、凍った敵を足場として利用できる便利な武器だ。また、ノーマルビームの2倍の破壊力を持つ波動ビームも存在している（後のシリーズではウェーブビームに改称）。ただし、アイスビームとの併用ができないのが難点である。なお、いずれのビームもロングビームを取ることで射程距離がアップする。その他、地面を這う敵には丸まり状態からの爆弾が有効である。



惑星SR388で発見された浮遊生命体メトロイド。サムスの体に取り憑き、体力をどんどん奪っていく。通常のビームでは倒せない厄介な敵。



ミサイル並みの破壊力
回転ジャンプで敵を倒せるスクリューアタックは、防御と攻撃の双方を兼ね備えた強力な兵器。



サムスの正体は…？



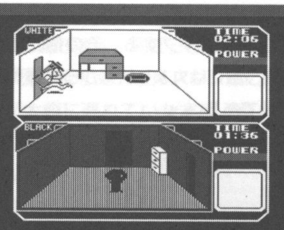
ゲーマーの間ではあまりにも有名なサムスの正体。クリアまでの時間により露出度合いが変化し、ベストエンディングのビキニ姿は2時間以内のクリアで拝むことができる。

2人プレイ推奨の喧嘩上等ゲーム

スパイvsスパイ



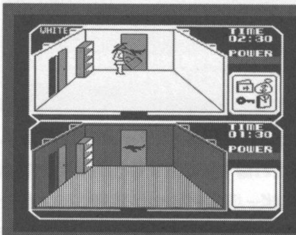
対CPU戦は面白さもイマイチ



ゲームは完全な対戦方式で1人プレイの場合はCPUキャラとの対戦となる。画面は上下に分割され、1Pと2P（CPU）は自由に移動可能だ。

アメリカの人気コミック「Spy vs. Spy」のゲーム化である本作は、2人の間抜けなスパイがアイテムを探し出し奪い合うという内容。その対戦型のゲーム性が当時としては非常に珍しかった。また、上下2分割というゲーム画面も斬新で、敵の行動を監視しながら自分の行動を決めるという戦略性を生み出す元になっている。

というのも本作では様々な罠を仕掛けることが可能。この罠を仕掛ける瞬間が不可視であったら、一方的に仕掛けた側が有利で、その結果泥仕合になりかねない。しかし、この2分割画面であれば敵の目論見を察知し、対抗策を練ることが可能になる。これによってスパイらしい頭脳戦が展開され、本作の面白さが引き出されているのだ。



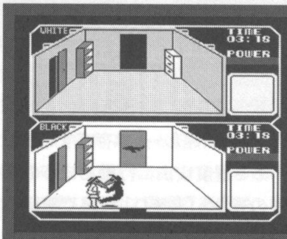
ゲームの目的はカバン、設計図、パスポート、金、鍵を探しだし空港から脱出すること。各アイテムは1つずつしかないため必然的に取り合いになる。

正直なところ、初めは敵が何をしているか自分が何をすればいいのかがよく分からず、つまらないゲームに感じてしまうかもしれない。しかし、何度かプレイする内に画面にも慣れ、罠に対しても適切な行動をとれるようになってくる。この状態になって初めて本作の面白さが分かるのである。

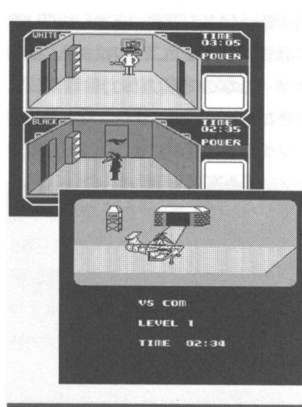
ただし、これは対戦相手がいての話であって、1人でのプレイはあまりオススメできるものではない。この本を読んでいる方の多くは気軽に対戦相手を見つける状況ではないであろう。リメイク版が発売されネット対戦が可能になれば話は別だが、そうでない以上本作は過去の楽しい思い出として封印してしまってもいいのかもしれない。

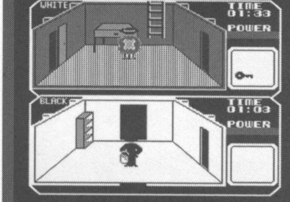
シリーズ作品

南国指令!! スパイvsスパイ	FC
スパイvsスパイ とらっぱーず天国	GB



スパイ同士が同じ部屋でかち合った場合は戦闘になる。この際はナイフか棍棒の武器を持っている方が圧倒的に有利だ。





ドアや家具には罠をかけることが可能。解除アイテムがない場合は罠にかかると気絶してしまうが、自分のかけた罠に引っかかることもままある。

DATA スパイvsスパイ

メーカー/ケムコ
発売日/1986年4月26日

定価/4900円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売

バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

オリジナルはAtari 8ビット・コンピュータ版で、日本ではセガMkⅢ、FC、GBの順に移植されている。入手しやすいのはFC版とGB版だ。

※：FC版の発売日・FC版の定価

古き良き時代のセガを代表するマスコットキャラ

アレックスキッドのミラクルワールド



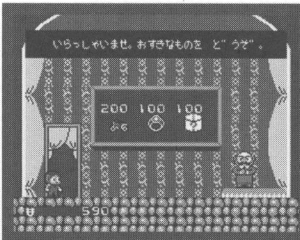
おにぎり大好きアレックスキッド



主人公のアレックスがじゃんけん大王を倒すというストーリー。アレックス君の「ブロッ拳」は敵を倒すだけでなく岩やブロックの破壊にも使える。

後にその座をソニックに奪われるまで、セガのマスコットキャラとして活躍していたアレックスキッド。ブロッ拳の使い手でおにぎりが大好物という設定で、どこか抜けた感じのするキャラであった。そんなアレックスキッドのデビュー作となったのが本作『アレックスキッドのミラクルワールド』で、セガが『スーパーマリオブラザーズ』のように売れるゲームとして開発したという経緯を持つ。

しかし、そのためにはマリオを真似するのではなく、差別化が必要であるということで、本作には色々な試みが盛り込まれている。例えばマリオのように上方向ではなく横方向にパンチを出すとか、左ボタンをパンチで右ボタンをジャンプという配置にする、ボス戦はジャンケン勝負にするなど…。この点に関しては制作者も後のインタビューで反省しているようである。



道中で入手した資金を使ってショップで買い物もできる。左のスコパコサイクルを買えば赤いブロックに触れるまで無敵で進める。

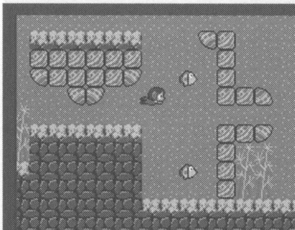
当然のことながら『スーパーマリオブラザーズ』には遠く及ばなかった本作だが、その後続編が制作されるなど、アレックスキッドはセガのマスコットキャラとして順調に活躍していた。しかし、1991年に『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』が発売されると状況は一変。まるでアレックスキッドなど、初めから存在していなかったかのように忘れ去られてしまったのである。

肝心のゲーム性はよく言えば変化に富んだステージに多彩なアクションといったところ。しかし、実際には色々な要素を詰め込みすぎなきらいがある。ブロックを壊してアイテムを取得する際にパズル要素があるのはいいのだが、逆にそれによってスピード感や爽快感が薄れている。そのため印象はかなり地味で、マリオやソニックになれなかったのにも納得してしまう。

シリーズ作品

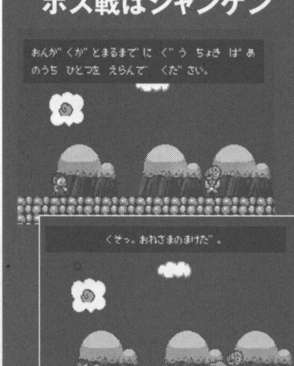
シリーズ作品	
アレックスキッド ザ・ロストスターズ	AC・MS
BMXトライアル アレックスキッド	MS
アレックスキッド 天空魔城	MD

※MS＝セガマスターシステム



アレックス君は水中でも平気。地上とは異なり浮力がはたらくので少し変わった操作感がある。また、水中では色の変わった岩しか破壊できない。

ボス戦はジャンケン



ラスボスの名前からも想像できてしまうが、中ボスとの戦いもジャンケン勝負である。敵が何を出すかは決まっているので、知ってさえいれば楽勝である。

DATA アレックスキッドのミラクルワールド

メーカー/セガ
発売日/1986年11月1日

定価/5000円

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	514円
ゲームアーカイブス	未配信
Xbox Live Arcade	1029円

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

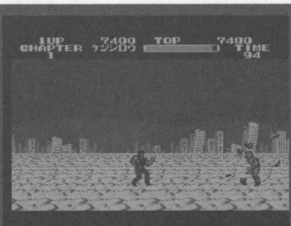
オリジナルはセガMkIIIで発売。Xboxの配信は『セガクラシックコレクション』に収録。PS3のダウンロード版でも購入可能（617円）。

ラオウの最後までを丁寧に描いた高難度な逸品

北斗の拳



やる気になる難しさこそ古き良きゲームの持ち味



基本はシンプルな横スクロールアクション。ザコは非常に弱く、パンチかキックを1発当てれば弾けるように飛び散って消える。

本作セガマークⅢ版『北斗の拳』を事前の知識もなくプレイした場合、何度プレイしても第1ステージの中ボスであるハートを倒すことができず、やめてしまうかもしれない。あくまで仮定の話ではあるが、それくらいの難しさがこの作品にはある。

ハートには特定の倒し方が用意されており、それを忠実に実行しない限り先へ進めない。また、ほかにも決まった順番で攻撃しないと倒せないキャラや、限られたいくつかの手順を正確に踏む必要のある敵などがいて、自力で倒し方を見つけるのはかなり難しい。

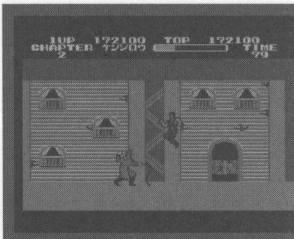


中ボスのハート。しゃがみパンチを4発連続で当てると倒すことが可能だが、その間に攻撃を食らうとNGなので、タイミングが重要になる。

もちろん、それを自らの手で発見することを楽しんだプレイヤーもいただろうが、攻略誌などを見ながら遊んだプレイヤーは多かったはず。

ただし、肝心なのは難易度の高さではなく、難しい作品でありながら高い評価を得たことにある。実は先に述べた敵の倒し方も、原作漫画の場面を再現した結果であり、原作のファンにとっては堪らない要素になっていた。さらには、難しい中ボスやボス戦を乗り切る知識さえ持ってプレイすれば、なんとか先に進めるような絶妙なゲームバランスになっていたことが、多くのプレイヤーから支持を得た理由ともいえるだろう。

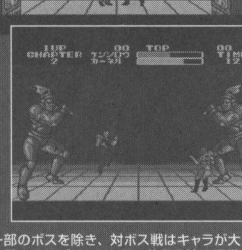
なお、原作を再現しているとはいえ、本作は全6ステージのみで宿敵ラオウとの決着までの長い物語をまとめた作品。よって、残念ながら削除されてしまったエピソードもあれば、パッケージイラストに存在しているのにゲーム内では登場しないキャラもいるなど、当時のゲーム製作の諸事情を想像させられる作品でもある。また、敵が飛び散る死に様も原作の持ち味のため、ゲーム内では普通の攻撃を当てるだけでもザコ敵が全て飛び散る。だが、原作の主人公は敵を全部粉々にしているわけではないため、この点については発売当時も賛否が分かれたようだ。



正体不明の中ボス。原作にそれらしき敵は登場するのだが、名前のないキャラで使用する武器も異なるため特定はできない。

ボス戦は対戦格闘形式





一部のボスを除き、対ボス戦はキャラが大きく表示されたバトルになる。使える技は通常と同じパンチ・キックのみだが、勝利すると北斗神拳奥義のアニメーションが流れる。

DATA 北斗の拳

メーカー/セガ
発売日/1986年7月20日

定価/5000円

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	617円
ゲームアーカイブス	未配信
プロジェクト EGG	未配信

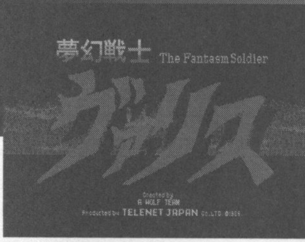
オリジナルはセガ・マークⅢ用でPS2版はリメイク作とオリジナル両方が収録されている。ただし、リメイク作は評判が悪く期待はしない方がいい。

対応ハード					
AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

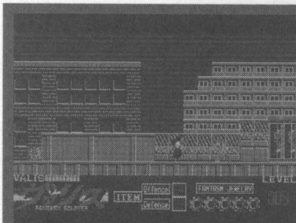
※…マークⅢ版の発売日・マークⅢ版の定価

いつの時代も制服は正義なのか

夢幻戦士ヴァリス



ちなみに18禁版は現在も入手可能



セーラー服の女子高生が戦うというシチュエーションと、美しいビジュアルシーンで多くの男性を虜にした。

『夢幻戦士ヴァリス』は日本テレネットが制作したアクションゲーム。同社はビジュアル面に力を入れたゲームを制作することで有名であり、本作にもその流れは受け継がれている。当時、女の子を主人公としたゲームは珍しく、そのため本作の主人公「麻生優子」に大いに注目が集まった。そして、時のPCゲーマー達はセーラー服姿で戦う彼女に心奪われてしまったのである。その人気たるやファンクラブが結成されてしまうほどのものであり、その盛り上がりはもはやゲームという範疇を越えたものであった。



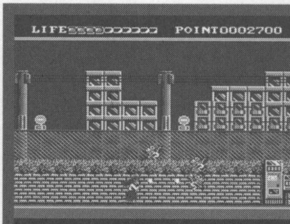
オリジナルはPCゲームだが、アクション部分は家庭用ハード版の方が優れている。中でもPCE版とMD版はビジュアル面の出来も秀逸だ。

当初本作はPCを中心に展開していたが、当時のPCはアクションゲームには向いておらず、その出来は決して褒められたものではなかった。そのため、家庭用ゲーム機に移植が始まると徐々にそちらが中心となっていく。特にPCEでCD-ROMが採用されると、その大容量を活かしたビジュアルシーンと音声が注目を集め、本作も続編以降はPCEで発売されるようになっていった。

続編以降も根強い人気に支えられ、シリーズを重ねていた『ヴァリス』だが、90年代に入ると日本テレネットの開発部門が続々と独立。最終的にはナムコとの共同出資でナムコ・テイルズスタジオが設立され、開発スタッフのほとんどが異動してしまった。

その後、日本テレネットはアダルトゲームのダウンロード販売に力を入れ始めるが、同時に過去の作品がアダルトゲーム化される事態が発生し、『ヴァリス』もまた18禁ソフトとして発売されることになった。しかし、ファンと旧制作陣はこれに猛反発し不買運動に発展。日本テレネットは2007年に倒産してしまった。

シリーズ作品	
ヴァリスII	PCE・MD
ヴァリスIII	PCE
ヴァリスIV	PCE



ギャルゲーには縁のなさそうなプレイヤーが多数を占めるファミコン版も発売された。こちらはかなりアレンジされた移植になっている。

ヴァリスX



賛否両論（否定派の方が圧倒的多数だが）を生んだ18禁ヴァリス。アクションではなくアドベンチャーゲームへと変貌しており、プレイヤーの性的欲望を満足させるシーンが挿入される。

DATA 夢幻戦士ヴァリス

メーカー/日本テレネット
発売日/1986年12月

定価/7800円

※…PC88版の発売日・PC88版の定価

対応ハード

AC アーケード	PC パソコン	FC ファミリーコンピュータ	SFC スーパーファミコン	MD メガドライブ	PCE PCエンジン
64 NINTENDO64	PS プレイステーション	SS セガサターン	GC ゲームキューブ	PS2 プレイステーション2	DC ドリームキャスト
Xbox エックスボックス	GB ゲームボーイ	GBA ゲームボーイアドバンス	DS ニンテンドーDS	PSP プレイステーション・ポータブル	etc. その他のハード

ダウンロード販売	
バーチャルコンソール	未配信
ゲームアーカイブス	823円
プロジェクトEGG	540円

ゲームアーカイブスの配信はPCE版。プロジェクトEGGではPCE版、MD版、MSX版、PC-88版やシリーズ作品も配信中である。

OLD GAMERS HISTORY
Vol.5
アクションゲーム 黎明期編

発　行　日　2014年7月31日　初版第1刷

発　行　所　株式会社メディアパル　　発　行　人　鈴木仁
〒162-0813
東京都新宿区東五軒町6-21
TEL.03-5261-1171　FAX.03-3235-4645

編集協力　須藤 浩章　押村 明夫　加藤　一
菊一　悟

デザイン　和数奇 泰人　GARM

印刷・製本　株式会社 光邦
Printed in japan ©2014 Mediapal　ISBN978-4-89610-149-2

参考文献
『ゲーメスト』　新声社
『それは『ポン』から始まった』　赤木真澄・アミューズメント通信社
『アーケードTVゲームリスト』　赤木真澄・アミューズメント通信社
『ゲーム大国ニッポン 神々の興亡』　滝田誠一郎・青春出版社
『パックマンのゲーム学入門』　岩谷徹・エンターブレイン
『新・電子立国4 ビデオゲーム・巨富の攻防』　相田洋・NHK出版
『ゲームの父・横井軍平伝』　牧野武文・角川書店
『ALL ABOUT NAMCO』　電波新聞社
『ALL ABOUT NAMCOⅡ』　電波新聞社
『テレビゲームとデジタル科学』　独立行政法人 国立科学博物館
The International Arcade Museum
ARCADE HISTORY
ARCADE GEAR

TO BE CONTINUED

OLD GAMERS HISTORY Vol.6
アクションゲーム黄金期編

ファミコン全盛期から対戦格闘ゲームの誕生まで
アクションゲームが最も輝いていた時期を振り返る

★掲載予定ゲーム

ダブルドラゴン・ワンダーボーイ モンスターランド・ロックマン・大魔界村・スプラッターハウス・コナミワイワイワールド・ファイナルファイト・悪魔城伝説
スーパーマリオワールド・妖怪道中記・ニンジャウォーリアーズ・忍者龍剣伝・ワルキューレの伝説・改造町人シュビビンマン・超惑星戦記 メタファイト

and many more



ISBN978-4-89610-149-2
C0076 ¥1111E

定価: 本体1,111円 +税

メディアパル

9784896101492

1920076011115





ポン
ポントロン/エレポン
ウェスタンガン/ガンファイト
ブロッケード
ブレイクアウト
スーパーブレイクアウト
サーカス
フロッグス
スカイダイバー
ジービー
平安京エイリアン
ヘッドオン
スペースチェイサー
シェリフ
ルナランダー
ボムビー/キューティーQ
パックマン
クレイジークライマー
ルパン三世
クレイジーバルーン
トランキライザーガン
サムライ
海底宝探し
ドンキーコング
クイックス
ジャンプバグ
ニューラリーX
ルート16
ファンタジー
フロッガー
クラッシュローラー
ストリーキング
リバーパトロール
ワープ&ワープ
きこりの与作
バーガータイム
ディグダグ
Mr.Do!
ペンゴ
アミダー
フライボーイ
ジャングルキング
ポパイ
ドンキーコングJR.
パクパクモンスター
ボンブマン
Custer's Revenge
E.T. The Extra-Terrestrial
ディスコNo.1
けっきょく南極大冒険
マッピー
リブルラブル
フォゾン
シンドバッドミステリー
アラビアン
ポマリオブラザーズ
エレベーターアクション
パックランド
マーブルマッドネス
パンチアウト
新入社員とおるくん
サーカスチャーリー
スパルタンX
ジェネシス
忍者くん 魔城の冒険
ちゃっくんぽっぷ
空手道
出世大相撲
デビルワールド
アーバンチャンピオン
クルクルランド
ナッツ&ミルク
ハッスルチューミー
ガールズガーデン
ルパン三世
メタルソルジャーアイザックII
魔界村
メトロクロス
モトス
ドラゴンバスター
フェアリーランドストーリー
イー・アル・カンフー
いっき
ごんべえのあいむそ〜り〜
ペーパーボーイ
バルーンファイト
アイスクライマー
スーパーマリオブラザーズ
チャレンジャー
バイナリィランド
ボンバーマン
カラテカ
スペランカー
キン肉マン マッスルタッグマッチ
オバケのQ太郎 ワンワンパニック
忍者じゃじゃ丸くん
ドアドアmkII
イー・アル・カンフーII イーガー皇帝の逆襲
ドロール
テディーボーイブルース
源平討魔伝
ローリングサンダー
トイポップ
闘いの挽歌
アルゴスの戦士
バブルボブル
黄金の城
アテナ
アルカノイド
熱血硬派くにおくん
ゼルダの伝説
悪魔城ドラキュラ
スーパーマリオブラザーズ2
高橋名人の冒険島
忍者ハットリくん
迷宮組曲
謎の村雨城
光神話 パルテナの鏡
マイティボンジャック
グーニーズ
がんばれゴエモン! からくり道中
アトランチスの謎
メトロイド
スパイvsスパイ
アレックスキッドのミラクルワールド
北斗の拳
夢幻戦士ヴァリス